
DVD 4.7GB大容量 精彩满载
全新改版！更加精彩！
vol.104
掌机迷
POCKET GAMER
完全攻略
海格力斯的荣光
魂之证明
弧光之源2意志
死神 炙热之魂5 / 温达利亚迷宫
特别策划
童趣的世界
追寻天真烂漫的岁月 找回毕生难忘的童年
美女大PK
NDS对PSP经典MM角色大比拼！
爱机学堂SP
本期版面大扩张！超详细软件使用攻略！
全新栏目&经典回归
热作冲击波大作快速进阶班
女生游戏GO某宅女再回归
蘑菇王国马里奥的另类方程式
联机广场每期推荐你必联
海拉尔的天空林克冒险史书
掌上故事会掌机经典短篇剧情
GBA的不灭传说经典栏目续
猴哥热线猴子哥哥开班啦
壁纸美图秀PSP壁纸大搜集
光盘精彩内容
游戏新作影像
海格利斯的荣光
死神 炙热之魂5
晚霞的木工物语
前线任务2089
怪物猎人P2G影像
回避性能2作用演示
掌机迷



掌机快乐赢

嗨！

制作一新的抽奖活动也终于成了独立的栏目啦！本期为大伙儿准备了丰富的产品，目前最热门的盟区战卡送出不少喔！别错过机会！

最新型号
PSP-2000型

特等奖 1名

一等奖 5名
盟区战卡

二等奖 10名
口袋妖怪限定版文化衫



三等奖 1名
人气动漫向日葵超精细大模型

四等奖 1名
超合金变形打火机机器人

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为6月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在106期刊登。回函卡复印无效。



幸福袭击

最近《掌机迷》编辑部好象发生了不少事情，比如猴子又胖了十来斤、八房的新外号是三个点、翔武的电脑总是在DVD就快制作完成的时候挂掉、暗凌离开北京找寻自己的新生活……不过，虽然这些事都在近几天发生又似乎经常在编辑部上演着。这次的改版也一样，是啊，我们又一次改版了。

如果你是先跳到后面看而最后才发现这里有段手记的话，那请你把心情平静下来先，容我一一给你解释。你会在本期中发现很多原来熟悉的内容消失了，比如狸猫这期又不打招呼不见了（虽然我非常肯定她下一期必然要出来溜溜）、比如“排行榜”在未接到任何上级有关部门的通知的情况下咔嚓了（很显然要重新设计一下再见人嘛，在最近的某一期突然登场的话，也请你也配合着假装吓一大跳吧）、比如“游戏新干线”、“PSP绝对热点”、“NDS生活应援”、“掌上周边街”……还有“口袋基地”、“青青牧场”等等，你熟悉的栏目好像都没有登场。

请不要紧张，这些栏目在下一期都会和你见面的，而本期嘛，你觉得如何呢？我们很有诚意的拿出了很多全新的栏目来，或许不如旧栏目来得经典，但作为每半月一期的PG来说，偶尔来这么一下子难道不是很好嘛？况且这次登场的新栏目中很多也是老PG迷非常熟悉的栏目经过包装和进化回归而来。比如“超级女生GO”，风林我舍着老脸找来转生MM打造一档相当宅腐的栏目，可是需要相当大的勇气的；再比如“GBA的不灭传说”，有点PG经验的读者一定记得以前的“GB的不灭传说”，依旧是亲切的回顾，经典的延续，不是很值得我们一起回味吗？另外，你必须在本期忍受一下没有PGBAR的改变，作为固定的编读栏目居然也会玩消失，按常理来说的确很不应该，但作为PG的读者倒应该很轻松的就发现新开辟的“猴哥热线”（好象猴子君在前几期已经支语过了）也起到了同样的作用，所以本期临时——只是临时没有了PGBAR，下期还会回来的。当然，如果你能接受并喜欢“猴哥热线”的话，我认为在近期把PGBAR和“猴哥热线”放到同一期中出现也不是不可能发生的事情。是啊，我们就是喜欢玩突然袭击，同时我们希望这是幸福的袭击。虽然心惊肉跳，但可以久久回味在精彩的内容当中，并且肯定我们这次的改变和努力。

另外……本期如果你仔细看的话，会发现少了很多小编的名字，而多了零羽和蔬菜汁。也请各位放心，八房啦，翔武啦，露琪啦，还有库巴，他们都在为你悉心的准备着下一期的内容。而本期中他们也都付出了辛勤的汗水和劳动，你认为本期的DVD光盘不是翔武做的难道还能是别人？

好啦，我觉得我已经解释得够明白的了。这期依然是PG，不是别人，还是我们，只不过有一点不一样，我们的目的就是在疲劳的半月刊轰炸下，能够通过一些栏目的调整让大家都换换心情，你觉得如何？还有还有，回函卡也改变了，记得边角栏一定要填啊，我们可是准备了很丰富的内容和奖品给大家哦！

去发现本期中的改变吧，我们有信心带给你更多惊喜，请期待今后每一期PG！

——一个幕后的胡张罗的人上

来自其他小编的悄悄话

●猴子：这次改版责任重大，猴子真是首当其冲啊，这段时间很累，但是很高兴。●八房：变化好大啊！许多新栏目，旧栏目版面也变漂亮了。●翔武：要我说本期看点就是猴哥热线了，本人的PGBAR还没推出，就被这家伙先抢了风头。●库巴：本期的制作文编美编都投入了很多心思，一定不会让各位失望。●露琪：新改版新气象，全新栏目带来全新感受。你们有新的想法也要赶快寄新回函过来哟！



目标 target

困境之前，不进则退！

株式会社SQUARE ENIX于25日发表了2007年3月至2008年3月的结算。联合经营与去年同期相比销售总额下降9.8%，约合14751600万日元；营业利润下降17.0%，约合2152000万日元；经常利润下降28.1%，约合1886400万日元；纯利润增长20.9%，约合919600万日元。

再看联合经营以外的销售总额，单机游戏利润约合4158800万日元；网络游戏利润约合1209800万日元；移动硬盘利润约合657900万日元；AM等事业利润约合6910400万日元。

2007年3月至2008年3月游戏软件销量：NDS版《勇者斗恶龙Ⅳ》在日本突破115万份；《最终幻想Ⅳ》突破59万份；《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》突破54万份（其中北美22万份，欧洲28万份）；《富豪街DS》突破43万份。PSP版《最终幻想Ⅶ 危机核心》销量突破80万份（北美45万份），Wii版《勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》在日本销量突破49万份（北美11万份）。日本地区游戏总销量合计752万份，北美地区合计379万份，欧洲地区302万份，亚洲其他地区8万份，全球总计1441万份。

在结算发表会上，社长和田洋一先生发表了结算内容以及2008年3月至2009年3月的业内计划，还有关于将来公司的改革等。

在2007年11月的中间结算说明会上，和田先生表示关于《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护人》发售日还没有决定，不过我们从和田先生的言语中可以看出其实他们很想让游戏尽快发售。

YOICHI WADA



现任常务取缔役社长，在Square Enix合并之后，一直积极从事各项业务的开发工作，今年Squarte Enix的方针改革也在他主导下进行。

和田洋一

因为在发布会上公布的一切有关于大作的消息，都会对之后的游戏销量产生影响。所以社长和田洋一对会场上的相关提问，回答得十分谨慎。当有记者问及，预定于2009年3月发售的《勇者斗恶龙Ⅸ》会不会达到预期的大卖时，和田社长及时明白了记者设下的圈套，很好的回答了也许将会在以后引起一连串不可预知影响的这个提问。并郑重的重申，不要再有类似的问题出现。



□文／蔬菜汁

《勇者斗恶龙Ⅸ》能否发售，对公司的股票价格将产生很大的影响，就这一点来说，也是不能不慎重行事的。对于到底能有多少销量这个问题，和田社长是这样回答的，“在NDS上发售，会引起大轰动也不一定，也许能够达到1000万以上的销量。《勇者斗恶龙》Ⅳ在国内就达到了100万的销量，所以本系列的后续作将会大卖，这已经是板上钉钉的事了。”言语之中充满了对《勇者斗恶龙Ⅸ》的自信。

之后他还说，开发当中的游戏累计造成的损失已达30亿以上，所以必须进行开发体制的改革。改革涉及包括通信移动在内的很多部门。“当制作开发涉及家用游戏机的大作时，不合时宜的制作流程将会直接被砍掉。”和田社长这样说。

对于街机部分，“街机方面，将会有一个飞跃性的提高，在日本国内，街机的市场比家用机的市场要大得多，收益方面也好很多。虽然在海外的市场几乎是0，而且前一段时间也将街机的开发进行了一小部分的缩减，但是最近将会复活，这对获得街机市场的利益是个非常大的贡献。”

孟安亮	又写啊，累了，休息，休息一下。
读者资料	男，16岁，江苏省南京市，QQ925394259

SE新财年提出新主张

由株式会社SQUARE ENIX负责企划、Taito参与制作的三款游戏《勇者斗恶龙 战斗之路》、《悠久的车轮》、《ROAD OF VERMILION》，这三款游戏的制作使SQUARE ENIX希望能够在其它事业部获得利益的收支平衡，由刚才公布的街机方面的回温上，也充分证明了SQUARE ENIX在这些领域所作的具体调整。



和田社长对决定在AM事业部有所发展进行了进一步的解释，“当FC红白机登上历史舞台的时候，很多游戏制造商都将街机上的人气游戏移植到了家用机上进行发售。没有染指过街机的大型游戏开发公司就只有史克威尔、艾尼克斯和光荣这三家了。这三家公司走了另外一条路，就是在家用电脑上进行游戏的开发，它们所开发的电脑游戏的共同特点都是可以存档和读档，因为这些电脑游戏都是节奏十分长的大游戏。”和田社长对自己公司的游戏发展做了一下简单的回顾，“这都是游戏设计方面的偏向性问题所致，公司那时没有考虑业务用游戏的事务问题（街机）。其实，在街机和家用游戏机两方面同时进行开发，根本没有问题，所以今后会做出相应的调整。”在回顾之后，对自身的游戏狭隘性做出了反省。

本次的说明会引人注目之处就是进行了一个更加长期的展望这一点。和田社长讲到了以迄今为止，曾经因为游戏业的变革所引起的危机，这次也正是感受到普遍影响游戏业的危机感后才决定做出变革的，希望本次革新可以使公司振兴。

和田社长对本社的游戏制作和企划环节进行了很严厉的点评，“游戏事业目前正经受苦战的考验，如果不从根本上解决游戏面临的若干问题的话，就永远不会从苦战中脱离出来。不要因为现在还在盈利，就根本不考虑以后将会面临的转换发展方向的问题，只要下一些功夫，就可以躲过以后可能会面临的难关。”

“游戏的开发总要经历若干阶段，最重要的第一阶段是进行集中、统合，但是2000年以后，开始向多样化、网络化的方面发展。到底会发展到何种程度呢？越来越多的多样化转变中，游戏不再是孩子的专利，更进一步扩充到父母一辈，甚至发展到了只要是一般的普通人就会喜欢上游戏的程度。游戏市场更是扩充到了整个世界，日本这个市场变得一下子小了很多。多样化的发展对游戏制造商来说，是一个很好的发展机会。”和田社长对游戏的多样化发展做了一个说明。

其实不管如何构想，实际在社内进行变革却是一件十分困难的事情，当有记者提出，“能否举出一个具体的例子呢？”，和田社长当即委婉拒绝，“说出来容易，但是在公司进行具体的实施可就是另外一回事了。”

“以前的Square在超级任天堂后期到PS前期的时候，都是以推出华丽影像的作品，以此作为中心影响了企业的文化。制作这样的作品需要有效率的分工体制，所以公司的各个部门都实现了专门化。在游戏制作初期只有数十人的队伍，发展都后期，成为庞大而迷茫的制作组。”和田洋一在讲述公司发展历史的时候，也承认了过去路线的负面影响。SE的经营理念与企业文化现在都需要变革。虽然改变在最初会带来更多的痛苦，但是最后的结果是值得期待的。用和田社长的一句话说，SQUARE ENIX今天要继续走革新之路，目的就是“绝对不能毁掉过去取得的一切”。



↑Square Enix一直以制作高清华丽画面的游戏出名，今年它的营业方针在改变，但是像FF13这样的PS3游戏还是在继续制作的计划之中的。



Contents [目录]

掌机迷
总104期

●海格力斯的荣光



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

猴子推荐给你看

最近一段时间忙的就是这期杂志了。其中有很多栏目都是猴子一手操办，缺点不足肯定很多，还需要大家多多理解和包涵。当然了，需要改进的地方，该指出来的还请各位指出来，以促进猴子更好地为读者大人们服务。



OPENING 卷首特辑

●报道及评论当期最具爆炸性的话题！

SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告！

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报！

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

蔬菜汁推荐给你看

掌上故事会这个新栏目不知道大家会不会喜欢，构思剧情和各个人物的性格真是让我颇费了一番脑筋。如果今后有汉化这个游戏就好了，还有就是高级战争的战术研究。

零羽推荐给你看

本期有零羽精心制作的重磅游戏《弧光之源2》的攻略，也是本期杂志的主打攻略。希望大家能喜欢。另外，本期机战相关的研究文章也有不少，机战犯们不要错过哦~

库巴推荐给你看

本人的专区“反派里物语”下期才能登场，请读者们期待（猴子：你这是推荐还是给自己打广告……）。另外猴子主持的猴哥热线这次可是下了很大功夫制作的，大家一定要去捧场哦!



八房推荐给你看

本期由我参与制作的只有“狩人营地”了，是接了翔武大大的班。不过只有一期，下次还是由他继续为读者服务。另外这期的《童趣的世界》是儿童节特稿，大家好好怀旧一下!

□主持 / 猴子



DQ9最迟明年3月底发售，销量逾千万？SE社长现身说法，证实销量达成可能性

5月23日，Square Enix就该社在08年内将发售的最热门游戏——《勇者斗恶龙IX》的消息：这部作品在延期之后，将在SE的这个财年之内推出。也就是说，DQ9的发售日期将不会晚于2009年3月31日。这是SE社长和田洋一亲自透露的。但是他没有透露游戏的具体发售日期。对于DQ9的销售前景，他说："在DS这台主机上，我们可能达成的目标是1000万。这是在PS2上无法取得的成绩。"当初PS2版的DQ8在日本销量达到了400万，而在当时SE宣布在PS2上制作9代的时候，许多媒体估计该作会有500万的销量。

在DS这个玩家群体庞大的平台上，SE已经进行了初步尝试，去年发售的DQ4的销量已经达到115万，FF4卖出59万，富豪街DS销量为43万，FF12的外传也在日本卖出22万。但是，Square Enix在PSP上也取得了惊人的软件销量。去年的FF7CC在日本销量达到80万，在北美也有45万。去年SE的全球软件总销量达到了1441万份，其中日本占752万，北美为379万，欧洲为302万。



↑《勇者斗恶龙9》原先预定在2007年推出，后来延期到了2008年，现在则很可能到09年才发售。



欧洲任天堂发表DS Lite新色 红蓝绿三色主机鲜艳初登场



欧洲任天堂发表，将于 6 月 13 日推出 3 种新配色款式 NDs Lite，分别为"红（Red）、蓝绿(Turquoise）与绿（Green）"，定价 99.99 英镑 / 149.99 欧元。

本次欧洲任天堂所发表的新配色款皆采用活泼鲜艳的单一色系，包括火热的"红"、明亮的"蓝绿"以及充满活力的"绿"，这也是 NDS Lite 首度以绿色系配色登场。

以前NDS Lite在美国和日本曾经推出过多哥颜色的版本，其中浅蓝色的版本与这次的"蓝绿色"版本十分相似。这次在欧洲推出的版本中，只有绿色的版本是以前没有见过的。NDS的颜色策略在某种程度上说，已经成为提高DS Lite主机销量的一个途径。

自从2006年3月登场以来，DS Lite的销量一路走高，无论在日本本土还是在欧美地区，都成为任天堂的主要创收来源。在以NDS为主导的游戏时代，任天堂利用新的游戏理念，不但在主机大战开始之后一举收复失地，而且还成功地实现了强力返攻。在NDS获得新一代游戏主机时常格局的主导地位之后，掌机游戏也取代了电视游戏主机，成为游戏的主流。受到NDS的影响，SCE的PSP在PS3首发不利的时候也成为维系SCE的重要支柱，如今的游戏业，主导权已经掌握在这两台主机的控制之中。

黄各睿	唉，没有小P，现在只能玩PC上的《无双大蛇》。如果在小P上玩该多好啊。
读者资料	男，19岁，广东省广州市越秀区

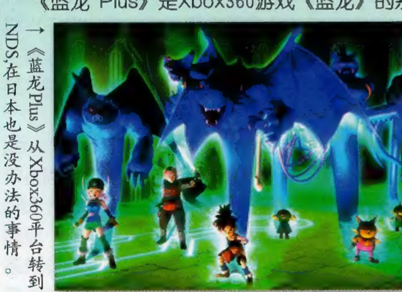


《蓝龙Plus》再次宣布延期 预计于今年秋季9月份推出



AQ Interactive宣布，原定今年夏季推出的NDS角色扮演游戏《蓝龙 Plus (Blue Dragon Plus)》，将延期至9月4日推出，并放出更多游戏画面，供玩家参考。

《蓝龙 Plus》是Xbox360游戏《蓝龙》的系列后传作品，由MISTWALKER与feelplus共同开发，坂口博信、鸟山明、植松伸夫3大巨匠再度携手合作。



→《蓝龙Plus》从Xbox360平台转到NDS,在日本也是没办法的事情。

《蓝龙》移植给NDS之后，游戏类型改为即时战略角色扮演的方式。玩家将跟随着在拯救了世界的主角等一行人，面对一年后发生的惊天动地的全新危机，再度发挥各自心中的勇气所幻化出的“影兽”，一同踏上冒险旅程，玩家们必须以深思熟虑的策略，在多对多的大混战中克敌制胜。

NDS《蓝龙 Plus》曾因制作品质之故而延至2008 年夏季推出，本次则是再度延期并正式决定将于秋季的9月4日推出，定价5980日元。



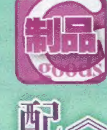
女性玩家增长迅速 6年后或与男性持平

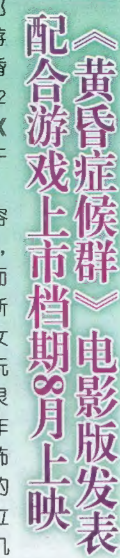
现在女性玩家数量正随着掌机的普及增加。最近经媒体调查，美国和澳大利亚女性玩家群体的增长速度比以往更加显著。根据澳大利亚《悉尼早先驱报》报道，研究数据显示目前澳大利亚有超过41%的女性玩家，在美国，女性玩家占玩家总数的38%。按照这个发展趋势，如果女性玩家的比例继续增长，到2014年，游戏玩家的性别比将达到1:1。

根据统计得到的数据，近年来快速增长的女性玩家们所中意的游戏，主要是各种音乐、休闲以及最近两年流行的体感游戏，以及其他暴力内容或动作性较弱的游戏。其中比较典型的有《虚拟人生》系列，据EA宣布，该系列游戏玩家中有60%以上为女性。



→自从掌机诞生以来，喜欢这种平台上的游戏的玩家中就有相当一部分是女性。





《黄昏症候群》电影版发表 配合游戏上市档期8月上映

由日本Spike公司预定今年7月24日发售推出新作‘黄昏症候群被禁止的都市传说’，如今官方宣布表示本作将宣布制成两部电影分别推出，同时为了配合游戏发售，这两款电影中的《黄昏症候群 死亡漫游》将预定于8月2日在日本上映，而另一部影片《黄昏症候群 死亡传染》则预定于8月16日在日本推出。

《黄昏症候群》系列的内容除了恐怖之外，还有哀伤的气氛，因此而受到许多玩家的注目。而预定在今年夏天推出的这款最新游戏中，除了延续之前系列以女高中生为主角之外，还将带领玩家挑战街头巷尾所流传的各种灵异现象与都市传说的谜团。本作的剧本和监督由曾经参与《恐怖童话》、《涉谷怪谈》等作品的作家福谷修担任，并采用新的立体音响技术“S+”，让使用耳机进行游戏的玩家仿佛可以听到各种灵异声响在耳边缠绕的感受，也让游戏的临场感显得更加惊悚恐怖，令人不寒而栗。

吴彦希	不是英雄不玩掌机，若是英雄，又怎能不玩掌机呢？
读者资料	男，17岁，天津市第5中学，QQ343226882



美国EA强化亚洲Mobile市场实力 即将收购 Hands-On Mobile Korea

EA近日宣布，已同意收购韩国首屈一指的手机软件研发及发行商 Hands-On Mobile Korea 旗下资产。

手机角色扮演游戏《英雄传说(Heroes Lore)》为 Hands-On Mobile Korea 最著名的产品（注意，这个游戏不是日本Falcon的《英雄传说》系列）。此次收购案完成后，前 Hands-On Mobile Korea 团队将更名为 EA Mobile Korea，并将在 EA Mobile 亚洲研发与发行增长计画中扮演策略性的角色。

这项收购案仍必须符合特别成交条件，预料会在本财季末完成。Hands-On Mobile Korea 是位于美国的母公司 Hands-On Mobile 的附属子公司。

“本次收购是我们在亚洲地区手机业务发展上的一个重大里程碑。”EA资深副总裁兼 EA Mobile 总经理贝瑞·科特（Barry Cottle）表示：“Hands-On Mobile Korea 为我们带来出类拔萃的团队、身经百战的工作室人才、成功的当地智能财产权，以及很棒的手机服务营运商和OEM手机制造商人脉关系。”

“我们很高兴能加入 EA Mobile 并参与它的使命，替手机市场注入全球最富创意、最先进且能够获利的手机游戏及应用软件。”Hands-On Mobile Korea 执行长吉尔伯特·金（Gilbert Kim）表示：“韩国是世界上最兴盛的娱乐市场之一，我们期盼能和我们在此地的伙伴继续携手迈进，为手机用户带来更丰富的全方位日常生活体验。”

在收购完成之后，Hands-On Mobile Korea 将继续由转任 EA Mobile 韩国分部主管的吉尔伯特·金 带领。该工作室将继续留在韩国计画性地扩展研发及发行团队，并在 EA Mobile 亚洲发行组织的管理架构下运作。本次收购的金融条款未公开。EA预计本次收购不会对 2009 财务年度的财务指引产生影响。今后的EA将在手机游戏领域投入更多的时间、金钱与精力，意图在今后成为在手机游戏市场占有主导地位的厂商。以EA的实力，要想在今后做到这一点，似乎并不是太难的事情。



The Sims系列开花结果 《模拟王国物语》新作披露



←模仿《动物之森》风格的模拟新系列取得了出人意料的成功

EA旗下名作《模拟人生》(The Sims)今日首度对外发表《My Sims》系列最新作《模拟王国物语(My Sims: Kingdom)》的相关细节。

自2007年9月问世以来，《我与模拟人生(My Sims)》迅速地在全球创下销售佳绩，并获得各地玩家的喜爱，到目前为止，全球累积销售量已突破四百万套。该游戏系列的第二款作品《模拟王国物语》，则是专门为 Wii 和 NDS 平台所打造的，将令玩家展开一场充满冒险与探索的叙事历险，同时发挥创意，协助罗兰王和他的臣民复兴并壮大整个王国。

NDS的《模拟王国物语》为这传奇故事增添了一些新章节，让玩家协助国王对抗遥远邪恶势力所策划的阴谋。此外，也囊括了许多新的活动及小游戏。

“《My Sims》终于达成世界玩家与家庭的热切期盼，我们很高兴将《My Sims》独立成为《模拟人生》品牌旗下的一个游戏系列。”模拟人生品牌工作室的总监罗德·亨布尔（Rod Humble)表示：“《模拟王国物语》让玩家通过完成奖励任务、建造房舍、桥梁，甚至制造出由电力或水力驱动的新鲜玩意儿，协助罗兰王和他的臣民把《My Sims》王国的世界打造成更好的地方。除了这些之外，这部《模拟王国物语》还增加了许多的新活动，例如滑小艇、跳台滑雪、充实城镇动物园等等。”Wii、NDS《模拟王国物语》，预计2008年10月于北美、欧洲及亚洲地区上市。

《模拟人生》系列在PC平台发售，目前已经成为最受欢迎的PC游戏之一。

牟鑫	我很认真的写，上了边角栏吧！
读者资料	男，16岁，重庆市万州区，QQ510352421



CAPCOM全面进军电影界？



5月23日，担任CAPCOM社长兼首席运营官的迁本春弘(该人为CAPCOM创始人迁本宪三之子，《怪物猎人》系列制作人迁本良三之兄)，在接受美国最大的商业媒体之一的彭博社(Bloomberg)采访的时候透露，目前他在美国正与好莱坞的电影制作者会谈，预备将更多CAPCOM的游戏搬上电影屏幕。虽然《生化危机》与《街霸》等游戏的电影版已经或即将推向市场，但是CAPCOM并不满足于这两个旗下最出名的游戏品牌的电影化。迁本春弘告诉记者，CAPCOM将把更多的游戏改编成电影，但是拒绝透露即将电影化的游戏的名字。他说：“我们准备在戛纳国际电影节上与一些电影业的人士进行了交流，提出了一些方案。我们希望相关的内容在不久之后将会公布。如果能够实现，那这个计划将成为对游戏业与电影业都具有巨大冲击力的一件事情。”

谈到游戏电影的制作，迁本表示出十分感兴趣的态度：“我们想要做的，就是像Marvel对它旗下的漫画所作的事情一样。”美国最大的漫画杂志Marvel在前几年相继推出《蜘蛛侠》、《X战警》等改编成电影的作品，取得了巨大成功。今年的《钢铁侠》和《绿巨人续集》都吸引了很多观众的注意，其中前者已经得到不少好评。

至今为止，CAPCOM最出名的改编成电影的游戏是《生化危机》，目前一共推出了3部。而《街霸》自90年代推出过一部电影版（主角是由尚格云顿扮演的古烈）之后，第二部电影版《春丽传奇》也将在2009年的时候与观众们见面。目前CAPCOM制作的游戏，有可能改编成电影的还有以下几部：《恶魔猎人》（鬼泣）、《龙战士》、《失落的星球》、《希魔复活》、《幻侠乔伊》、《洛克人》以及《逆转裁判》等等。究竟哪部游戏将在未来被拍成电影，尚是不得而知的事情。

但是，在欢欣鼓舞之前，我们必须冷静地考虑一下游戏电影化的利与弊。别的不说，单就CAPCOM已经改编成电影的作品来说，《街霸》与《生化危机》中的人物造型与原作的差异都不小，故事的差别就更大了。比较明显的是《生化危机》的电影版，除了世界观的设定和一些人物的名字之外，其他的部分与游戏版鲜有相同之处。而电影与游戏的差距之大，令喜欢《生化危机》的玩家们无不感到遗憾。尤其是第三部，居然仿照《我是传奇》和《活死人黎明》的桥段，搞了一个“人类灭绝”这么震撼的设定。虽说生化系列在一开始确实有借鉴僵尸电影的嫌疑，但是在独立发展成为一个游戏系列的时候，它已经具备了许多电影没有的特征。而且剧情也是很发人深省的。到了游戏改编成电影的时候，玩家们看到更多的只是照猫画虎的表现，而游戏带来的感动，却很难找回来了。

根据这些年的经验，大凡游戏改编的电影，如果为了“创新”而对游戏原著进行大刀阔斧的折腾的话，到最后的结果往往好不到哪里去。Square的《最终幻想 灵魂深处》是另外一个例子。简单一点说，如果制作电影的人本身对于游戏原著不够理解，那就做不出受欢迎的影片，最后得到的往往是玩家与影评人都不看好的结果。这种两头不沾的蚀本买卖以前不是没人做过，CAPCOM如果真想在这里投资的话，就必须三思而后行。如果制作出来的电影在票房方面反响不佳，收不回投资的话，那将对CAPCOM造成又一次重大的损失。原Square的惨痛教训摆在那里，不可不加以重视。

再说回做游戏电影的Square Enix，它制作的《最终幻想VII AC》之所以能够取得成功，正式因为这部影片与原著衔接得十分到位，让玩过FF7的人们觉得感动。如果CAPCOM也能做到这一点，那么尽可以放手去做，因为只有懂得游戏的人才能欣赏游戏电影。这就是一个游戏迷和CAPCOM爱好者对它的建议。

电玩避雷针

好吃的大家吃，有毒的麻倒我。我不入地狱，谁入？本期的游戏相对来说比较乏善可陈，但是仍然可以找到一些能够打发时间的游戏。

开篇语

本期DS新作数量锐减，值得一说的游戏不多，勉强能称为大作的也只有《弧光之源2》了，反观PSP方面颇有些看头，囊括了多个游戏类型，并且意外的收获了《出发！阿源君：夕阳下的大工物语》这款神作。

扫雷全攻略之NDS篇

一代目正因为有了汉化版才真正被玩家所认知，《弧光之源2》（编号2304）理所应当受到了国人的关注。日刊的评分并不高，但俊叔感觉还是很不错的，两国玩家的眼光确实存在差异。本作已经具备了大作的一切素质，首先是配上悠扬主题歌的开场动画，纯日式的人设很精美，人物性格分明，强大的声优阵容是最大的亮点，该配上人语的剧情统统没有吝啬。在细节方面也很用心，下屏会显示背景音乐的曲名，可以肯定原声CD是有发售的吧。玩法方面基本继承了前作的风格，FFT味很浓，而且支持全程触摸操作，很方便，老玩家应该能第一时间上手。本作没有理由不被汉化，请诸位耐心等待。



近期接触了几款迪斯尼的游戏，总感觉该公司制作游戏和制作动画片的水准相差很大。《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》（编号2306）也不例外。根据同名魔幻电影改编，采用实打实的全3D画面，视点则是传统的美式大菠萝。坦白的说实际效果不敢恭维，特别是人物有些支离破碎，场景的制作勉强算中规中矩，惟独背景音乐继承了电影的气势。本作最大的败笔就是剧情过于枯燥和麻烦，甚至比传统的回合制RPG还要苛刻。初期几乎没有剧情铺垫，感觉更像是网络游戏，而且玩家常常不知道下一步究竟要做什么，缺乏明确的目标和指引，断断续续没有爽快感可言。总的来说就是一款挑战玩家忍耐度的游戏，被雷到了。

《温达利亚迷宫》（编号2307）的来头不小，本作改编自古董级同名动画电影，人设则是传说系列的御用画师"猪股睦实"（猪屁股？）担当，只看封面的话绝对会以为是传说系列的新作。不过，千万不要被自己的眼睛所蒙骗，经俊叔鉴定这是一款很雷很无趣的游戏。就个人而言，迷宫系列的玩法本来就已经很枯燥了，要命的是本作甚至还不如GBA的不思议迷宫画面好，和日前发售的樱大战相比更是渣中之渣。客观的说还停留在16位主机的水准，无论如何都说不过去。而且根本没有剧情可言，是一丁点都没有，直接上来就是迷宫，人家不思议系列虽说剧情少，但好歹还有点带入感。没啥说的了，玩迷宫近期就是樱大战，无它。



如果你真的以为《街头足球》（编号2312）是街头足球的话（怎么听着这么别扭）就大错特错了，因为本作和印象中的EA街头足球没有任何关系，也完全不是比赛类型的游戏，只能算是一款足球题材的触摸小品吧。游戏画面采用标准的美式漫画风格，对于看惯了细腻日风的玩家来说有些怪怪的，操作方面就是直接触摸，类似于摸摸瓦里奥之类的小游戏，不过都穿插在剧情里面，需要玩家自己去找，无论是数量还是趣味都不敢恭维。总的来说本作可玩性不高，特别是想踢上一局的玩家，还是找其他正统足球游戏吧。



李健宇　愿天下掌机迷与我为友，共同探讨掌机的心得。
读者资料　男，16岁，广东省佛山市三水区

扫雷全攻略之PSP篇

炫耀机能或是有意鄙视对手，总之PSP每期一赛车的传统几乎没有间断过，本期是SCE本社为玩家带来的《F1 国际大奖赛白金版》，由于是官方授权，游戏真实还原了F1赛事，代入感十足。开场CG非常抓人，虽然俊叔几百度的眼睛已经被PS3高清画面惯坏了，但依然能够感受到震撼。不过本作的游戏画面只能算中规中矩，有些偏暗，把主机打到高亮也无济于事，总感觉黑呼呼的，残影也比较严重，很晃眼，莫非是有意做的特效？不敢苟同。不过赛车的速度感绝对是超一流的，特别是第一人称超低视点，连压草皮的颠簸也真实做到了，地形真实。手感方面讲究微操，方向稍大就直接横车了，需要时间来适应。电脑AI有待提高，超车几乎没难度，甚至敌车有时候会主动让道，放水也太明显了点。虽然有点瑕疵，但推荐给F1车饭还是不错的。

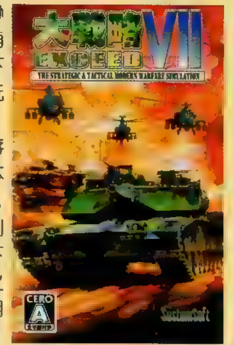
死库依特死内，太棒了，欢呼吧，尖叫吧，神作诞生。已经太久没玩到如此正宗纯爷们的横版过关游戏了，激动，感动，抽动(来人啊，俊叔吐沫子了)。《出发！阿源君：夕阳下的大工物语》的乐趣简直无法用言语形容，虽然90年后的小玩家可能无法理解，但这才是游戏的真正形态啊。本作充分发掘了PSP强大的机能，全3D画面干净明亮，虽然本质上是2D横版游戏，但背景给人感觉层次分明，可以说比赛尔达的卡通渲染效果还要好，加上纯正的日式街道风格，绝对的满分，无可挑剔。当然，如果只是画面OK还无法称为神作，真正征服俊叔的还是动作本身，虽然只是简单的攻击和跳跃，但乐趣无穷，无论是敌人还是场景内的NPC都充满了互动性，特别是BOSS的设计太有才了。如此神作，不玩遭神谴。

或许大家对《特工叮当》这款游戏并不熟悉，不过瑞奇与叮当总应该不陌生吧，本作就是以叮当为主角的姐妹篇，所以试玩版也很引人注意。本作没有辜负俊叔的期望，虽然表面上是蛮低龄的，却有些大作架势，高质量的CG片头长达数分钟，而且游戏画面的素质也很高。叮当一人(机)独闯敌营，颇有些撕内裤的风范，实际上也确实是融入了不少合金装备的元素，讲究潜入战术，避开110的巡逻，绕开探照灯的火力，一旦被发现就将面临大批敌人的群殴。总体来说本作非常值得期待，仅仅是试玩版貌似有些不过瘾，耐心等待正式发售吧。



毫无疑问，《二战 太平洋战役》是一款以二战为背景题材的空战新作，俊叔在拷贝的时候很是纳闷，如此小的容量能做出什么像样的3D画面，没想到实际效果还是不错的。特别是在光源和烟雾方面非常优秀，和皇牌空战有的一拼。刺眼的阳光，飞机在半透明的云层和硝烟中穿梭，真实感满塞。不过缺点也是很明显的，水面的效果完全没有做出来，除了本机以外其他作战单位的建模比较粗糙。另外，由于是二战时期的古董飞机，机动性和火力都不敢恭维，操作起来能把人急死，第一关的几架敌机就够你周旋了。

本期PSP新作可谓是大爆发，另外还有两款俊叔感觉比较边缘化的游戏，就合在一起说说吧。首先是《竞马通便携版》，说到赛马竞技在日本和香港澳门地区是非常流行的，不过在内地缺乏氛围，加上本作是以日本官方赛马协会为标准，估计不会有人感兴趣吧。相比之下《大战略7：超越》的玩家群就略多点，不过，本来时下优秀的战棋游戏就层出不穷，而且本作的战略画面太过小气，作战单位和地图简单到让人看不清楚，深玩下去肯定能累死人。总之这两款游戏是蒸饭专用的，伪饭们就免了吧。



避雷针

DS雷区探明	
《纳尼亚传奇：凯斯宾王子》	——理由：枯燥无味
《温达利亚迷宫》	——理由：16位元时代？
《街头足球》	——理由：标题党
PSP雷区探明	
《二战 太平洋战役》	——理由：操作苦手



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文／严俊

第 7 回 这次的话题

按市场在短时期内并没有太多值得说的行情，所以本期难免会有些废话，甚至是题外话，还请诸位读者海涵，俊叔会尽快和主编大人协调，竭尽所能把最前沿的时事行情带给大家。

南昌地区市场动态

在过去的这段时间里，南昌市场的总体状况基本没有改善，本期的截稿日恰逢周六，俊叔也能惬意的饭后小睡，然后专心写专栏，几乎没人打扰我。其实并非电玩这个行业，我有很多在省内最大的批发市场做生意的朋友，有做女装的、化妆品的、休闲鞋的。可以说各个行业的日子都不太好过，大环境都在或多或少的恶化中，他们几百万的买卖都是如此，我个小摊贩也就释怀了。千万别说俊叔每次一上来就是哭一阵穷，不是我愿意的，行情确实如此，实话实说而已，媒体工作者基本的原则。

上期已经报道了PSP五一暴跌的消息，其实在降到谷地之后有一次明显的反弹。俊叔托关系抢到几台低价货，美滋滋的自以为得了便宜，没想没过几天大行情又开始跳水，把帐一算基本上也没多大赚头了。玩家现在只需要1400─就能搞定一台2000型主机，包括薄荷绿也是如此，几乎没有差价可言，不过粉红色既然维持着高身价，比其他颜色要贵到40块的样子。鉴于本地玩家消费水平不高，像大红色、古铜色限定版这样的低性价比机器，在市面是完全见不着的，即便有，基本上也是个摆设，连问的人都没有。就更别提什么怪物猎人同捆版主机了，哪家卖店敢进？除非做好自己玩的准备。



广州地区市场动态

广州方面，2000型主机六色报价统一在1340元左右，惟独粉红色是1380元，而大红色主机则上调了50元，现在的零售价是1650元，古铜色限定版主机同样也是1650元，除此之外其他行情完全没有变化。考虑到版面充裕，而且大家对神秘的源头市场一直很感兴趣，本期就着重说说。虽然电玩行业在国内是边缘甚至是非法的，但我们也有自己的群体和组织，很多大型的水货商都建有商家专用QQ群。平日里除了及时的给卖店报价，提供新产品的信息，更多的是各地商家交流的平台。在生意清淡的日子里，经常会看到JS们相互寒暄，今天你开张了吗？你卖了多少台主机？你那边什么比较好出？我需要某某东西谁有？等等话题几乎每天都有，由于都是来自不同城市的商家，不存在直接的竞争，聊起来更放松，也没有排斥。虽然这是玩家看不到的，不过一点都不神秘。



最近水货商在主推什么产品呢，通常来说好卖的东西是不需要推的，卖店自然会大量进货，换句话说现在什么不好卖呢，DS烧录卡算是其中一个项目。俊叔每天都会收到无数水货商的相关推荐报价，一家比一家价格低，甚至有的干脆直说是清仓甩卖。现在玩家应该知道了吧，其实批发商的日子更难过，压着一仓库的东西气都难喘。烧录卡价格烂的最凶的就是TT，由于考虑到卖店还要做生意，不方便直报批价给大家，但可以很明确的说是低到无法想象的程度。其次AK2为了保持自身的竞争力，最近掉了不少。很奇怪的是，早就退出市场的R4居然又开始大量出货了，价格方面也是放低了很多，中文版和英文版均有，至于是原厂复工投产还是假冒产品就不得而知了。一些已经在市面上绝迹的品牌其实一直都有货供应，只不过没有卖店敢拿而已，比如说M3吧，如果按照现在的价格拿货，不卖到200+就等于亏本。另外，上期提到了R4 Ⅲ已经开始预约出货了，厂家的建议零售价是185元，反应到市面上还需要一点时间。

赵予文	没有掌机看掌机迷，有了掌机时没时间看掌机迷。（某编：别介啊！）
读者资料	男，14，天津市南开区玉顶提林范西里

上海地区市场动态

面对PSP在本月的第二次行情跳水，上海市场终于有了明显的响应。2000型主机比较上期降价30元，现在店头报价是1420元左右的样子，包括薄荷绿和粉红色在内都是统一价，基本上不细分。大红色主机报价1750元，日前上市的古



铜色限定版主机再次降价，而且幅度不小，有的卖店甚至开出了1650元的超低报价。不过按照水货商方面的报价来看，1650元的零售似乎有些夸张了，不知道是不是个别卖店的促销活动。总之玩家购买的时候务必要看清楚电池，而且一定要当面验明所有的豪华版配件不少不假，毕竟在上海这个地方不赚钱是不现实的。

DS方面几乎没有变化，IDSL各色主机店头报价统一在1100元，不过有些卖店始终都还有中国龙限定版出售，报价1150元。红黑限定版和蓝黑限定版也有见到，报价同样是1150元，至于有没人问津就是另一回事了。烧录卡方面除了TT和AK2之外，本期部分卖店追加了R4，店头零售价是200元整，虽然对忠实粉丝来说是个好消息，但也要验明真身再出手，毕竟这东西假货实在是太多了。

北京地区市场动态

北京市场的PSP行情完全没有变化，依然是七色主机统一报价1400元，不过最近很多卖店都在搞促销活动，比如购机送膜，超值套装等等。以某家大型知名店的配置来说：七色任选主机、4G真高速记忆棒、原装HORI膜、数据线、布包、ISO光盘，这整套的报价是1600元。如果分开算的话确实是优惠了不少，我想这也是大环境所迫吧。大红色主机的报价是1750元左右，新上市的古铜色限定版主机都是1800元左右，其实这才是合理的利润，过低的报价总令人感觉很悬乎，特别是在大城市。记忆棒方面变动不大，很多卖店的8G组棒依然报价350元，有点跟不上潮流，其实320元已经是合理利润的极限了，玩家可以适当的砍一砍。

DS方面维持在上期的水平，iDSL报价基本上在1050元左右，而且有的卖店还赠送贴膜，可以说这个价位的利润空间已经很小了，不过粉红色要比其他颜色稍贵20块，或许是最近有点缺货的缘故吧。中国龙限定版也有销售，价格和上海一样同为1150元，有意收藏的玩家不妨关注一下。TF方面近期有明显的调价，其中日产金士顿1G报价45元，2G则是70元，都创下了历史最低价，不过受主机销售方面的影响，降价的实际效果并不大。



各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
- PSP2000(七色)：1380
- PSP2000(粉红)：1420
- 4G红棒（A）：160
- 4G红棒（B）：140
- 8G组棒：320

◆南昌地区NDS相关
- iDSL：1060
- TT：150
- AK2：170
- 日产TF1G：50
- 日产TF2G：80

◆广州地区PSP相关
- PSP2000(六色)：1340
- PSP2000(粉红)：1380
- PSP2000(大红)：1650
- PSP2000(古铜)：1650
- 4G红棒（A）：150
- 4G红棒（B）：130
- 8G组棒：320

◆广州地区NDS相关
- iDSL：1040
- TT：110
- AK2：160
- 日产TF1G：45
- 日产TF2G：75

◆上海地区PSP相关
- PSP2000（七色）：1420
- PSP2000（大红）：1750
- PSP2000（古铜）：1650
- 4G红棒（A）：160
- 4G红棒（B）：140
- 8G组棒：350

◆上海地区NDS相关
- iDSL：1100
- TT：170
- AK2：170
- R4：200
- 日产TF1G：55
- 日产TF2G：85

◆北京地区PSP相关
- PSP2000（七色）：1400
- PSP2000（大红）：1750
- PSP2000（古铜）：1800
- 4G红棒（A）：170
- 4G红棒（B）：[illegible]
- 8G组棒：350

◆北京地区NDS相关
- iDSL：1050
- TT：170
- AK2：170
- 日产TF1G：45
- 日产TF2G：70

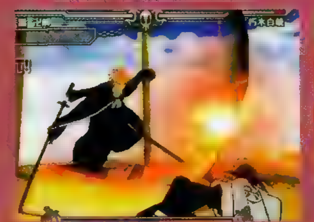
郑光耀	初三快结束了！我又听到抽屉里的NDS在呼唤我了。呃，控制不住了。
读者资料	男，17，浙江省舟山市定海区，QQ122707529

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

火热动漫作品必出之作
死神 炙热之魂5



2008.5.15/FTG/1人

远隔多年回归的感动系列
海格力斯的荣光



2008.5.22/RPG/1人

本期新发现 《温达利亚迷宫》的原著OVA动画很赞，值得推荐。

猴子

虽说责任代表能力，但是突然接手这个栏目也挺累的。

死神 炙热之魂5： 动漫作品改编的游戏总是能够在档期内最受关注，但是过了档期之后立即人一走茶就凉。**《死神 灵魂升温》系列已经出到第五代，从游戏设计上说，本作已经没有什么新意了，**对战模式缺乏刀剑格斗游戏那种感觉（毕竟不能跟刀魂比），剧情模式下的种种苛刻条件使玩家们感觉十分不爽。

海格力斯的荣光： 很早以前的游戏系列了。这个游戏是DQ在日本取得巨大成功之后，促使其他厂商“学习借鉴”ENIX而制作的“仿制品”。在默默无闻了许多年之后，任天堂将其买到自己门下推出续作，似乎有其用意。**游戏的基本素质还算不错，习惯正统RPG的玩家很容易上手，**还能学到不少神话知识。



本期新发现 《死神》的游戏居然在这两年出了5部，明显是在赶工。

蔬菜汁

没想到本来生活安逸的我被临时抓了壮丁，没天理啊！

死神 炙热之魂5： 因为既没有看过死神的漫画，又对格斗游戏不感兴趣，所以我只能很客观地说，**这款游戏充其量也就只是画面好看而已，有的要素纯属多余。**幸亏这是PSP上发售的游戏，如果在DS上发售，恐怕分数会更低。漫画改编的话，还是RPG、SLG、AVG类型的文字游戏更惹人喜欢。

海格力斯的荣光： **一个游戏在东家破产的情况下能够被人买走版权，足见此作还是有闪光点的。**故事的主人公全部是希腊神话中的人物，单就这一点就可以续写一篇波澜壮阔的雄伟篇章。经过漫长的进化，游戏的系统方面已经没有太多的可发展空间，只是游戏的内涵方面值得期待。对本作的剧情安排和结局充满憧憬。

本期新发现 动漫电影改编的游戏和游戏改编的动漫电影，纠结啊。

零羽

大家好，我和蔬菜汁是从电软来客串的角色，请多关照。

死神 炙热之魂5： 本作又是一款人气动漫改编而来游戏……**靠着原作的人气来骗钱的本作，在游戏系统上实在是有点不思进取。**与其它原创类格斗游戏相比，操作手感不是一般的差。对于一款连续5代都没有太大变化的作品，相信即便是对于《死神》原作动画非常喜爱的玩家们，也多少会觉得有些厌倦了吧。

海格力斯的荣光： 传说中的RPG游戏大作！？本作的首部作品是诞生在FC时期，作为一款DQ游戏的“仿制品”，本作并没有给玩家们留下什么“美好”的回忆，在SFC主机上发售完系列的第四部作品之后就彻底消失了……**时隔多年，在NDS上再次复活的海格力斯系列最新作，**不知是否还能再续它的荣光呢？

宋观雄	希望：杂志每周化，攻略每天化，工资浮动化，小编奴隶化。
读者资料	男，17岁，广东省信宜市人民路，QQ601247417

想打发时间，这个游戏不错



弧光之源2 意志



2008.5.15/RPG/1人

这个系列的世界观与详细设定都是标准的日式RPG风格，在NDS上推出自然符合日本市场的需求。本作很好地延续了前一代的各种要素，尤其是各种分支剧情与任务的设计，更使它成为在近期**消磨玩家时间的一部Time Killer游戏。**当然了，要完美通关，还真得是对游戏有爱的人才能坚持下去。

本作的游戏背景是中世纪的骑士时代，游戏中登场了大量的女性角色，为这个炎炎夏日带来了不少的清凉和爽快，剧情采用轻松搞笑的路线。最重要的是没有战斗画面，让整体的连贯性提高了不少，玩家可以将全部心思放在如何布置战术等方面，**充分体现了SLG的真髓，不过剧情方面是个软肋。**

简单的游戏系统、丰富的支线要素、精美的人设，**这些弧光之源系列的特色都被完全继承到了本作中。**游戏中除了主线剧情之外，王城工会里的特殊任务与穿插在各个章节中的支线任务等十分的丰富，光是这些要素就够玩家挖掘很长时间了。另外，众多角色也能让玩家在多周目下也不会感到厌倦。

这……这是GBA的容量么

温达利亚迷宫



2008.5.15/RPG/1人

乍一看到いのまたむつみ画的封面，还让人以为这个是传说系列的哪个外传游戏（笑）。实际上这个游戏是根据日本最早的一部OVA动画改编的。基本操作和各种迷宫系列没什么区别。但是游戏难度偏高不适合初心者。**这个游戏最赞的就是剧情，但是如果为了看剧情，还是去看原著动画吧。**

这是一部比较不错的RPG游戏，完全虚构的世界观给了剧本作者以非常广阔的创作空间，人物相当饱满、剧情十分感人，**用平凡的叙事手法讲述了一段震撼人心的故事。**系统和操作方面都参考了同时期的正统RPG类型游戏，玩家可以轻松上手。大家可以用它为即将来临的暑假热热身。

不知为什么，每次看到这款游戏的封面，都让人想到了XX传说……本作是改编自1986年出品的一款同名剧场版动画的作品。也就是说，又是一款想要依靠原作剧情骗钱的作品。除此之外，游戏中的人设、系统等等方面均属于二流水平。对于原作毫不熟悉的玩家，恐怕都会无视本作了吧。

究竟是厚道还是不思进取呢

回忆之日2



2008.4.24/AVG/1人

虽然这又是SNK边吃老本边圈钱的作品，但是把NEO GEO游戏中众多不同风貌的女性角色编在一个恋爱游戏里，也不得不让人感叹一句**SNK你实在太有才了。**想当初跟着SNK游戏一路走过来的玩家们，看到这个应该会泪流满面吧。嗯，不知道《心跳魔女神判》的续作素质会如何。

说实话，剧情安排太不靠谱儿，就那么一直翻页翻的我手都麻了，很没有诚意的一部作品，希望游戏制作人把它当作反面教材引以为鉴。没有语音、剧情时间太短、没有道具只有枯燥的对话，唯一的可看之处是对大家所熟知的角色进行了恶搞，眼镜娘、幼齿女……**SNK终于也披上了猥琐的外衣。**

人气手机游戏的移植版。**作为一款恋爱类游戏，人设自然是最关键的要素。**从萝莉到御姐，有着各种不同类型美女角色的本作，在这人设方面虽然谈不上很赞，但至少也还是说得过去。另外，在初步试玩后，感觉游戏中的音乐方面，制作的还是很不错的，不同场景下的BGM都很能衬托气氛。

袁友锋 | 访谈栏目很重要，取消后果很严重，读者朋友很生气。
读者资料 | 男，30岁，辽宁省本溪市溪湖区



新作

来感觉一下新感觉游戏萌之学习吧！

モエ萌スタ

~萌え る東大英語塾~

□文责／蔬菜汁

NDS 萌之星—萌之东大英语教室

SLG ●1—4人/5040日元●容量未定

萌之女老师

不只是萌那么简单，本作还收录了过去五年内东京大学的录取考试的全部问题。

东大合格达成

被骂过“不要光玩！赶快去学习！”的玩家注意了，一边进行恋爱模拟游戏一边学习英语的学习软件诞生了！本作是一款玩的时间越长越能感受到英语魅力的另类作品。另外，通关就意味着成为英语达人！

轻松通过东大的考试不是痴人说梦！

热血少年真诱爱上了女孩若菜。若菜的志愿是考取东京大学。为了将这来之不易的爱情之火继续燃烧下去，真诱为自己定下了一个几乎不可能完成的目标——考取东大。说到英语，他只会一句——“I LOVE [illegible]诱只好来到神社祈祷：“神啊让我考上东大吧！”没想到他的诚心感动了上天，4位美丽的女天使化身成为家庭教师降临人间。得到天使帮助的真诱开始拼命学习英语。

语法学习

英文法

That is (   ) apple.

あれはリンゴです。

a

do

an

←负责教授英语中构成文章最基本的语法学习的天使正在讲课。她是4位天使中的大姐大。虽然表面上脾气很大，心底却十分善良。

这位天使妹妹正在教授英语单词。因为是天使，当然不会受什么年龄的约束，也正因为这样才长的这样稚嫩吧。不过她却还有一个爱好——喜欢唱歌，也算是天使的一个恶趣味吧。

英単語学習

apple

→在单词下面按要求填空，写的同时也轻松背了下来。

韦键 多出一些洛克人的游戏吧！

读者资料 男，13岁，广东省信宜市，QQ497220757



边流鼻血边学习

惯用短语

简单的英语单词可以组成一个小短语，这位天使就是负责教大家短语的，如图所示，可是位不折不扣的治愈系MM呢。

↑从下屏幕中列出的若干选项中选取该短语的正确意思。

中出现的人物

←爱上了若菜的傻小子。为了通过东京帝国大学的入学考试而向上天祈祷，没想到……

花梦若菜

↑目标是考取东大的才女型女孩，也喜欢真诱。

神

→听到了真诱的愿望，派出4位天使老师到下界帮助他。虽然是神，却脾气暴躁。

的魅力之处

在本作中，迷人的剧情和英语课程交错出现，如果想打穿游戏就必须学习英语。下面就为您简单介绍一下游戏的具体流程。

↓打穿一话以后，可以对本话再次进行挑战，反复巩固学业。

学习是游戏的唯一手段

开始 → 依次出现本话剧情 → 背单词 / 记短语 / 学语法 → 测试题 → 下一话

在欣赏完各话的剧情之后就要进行英语课程的挑战了。完成3课，将经验槽攒满后就可以进入测试题阶段。

←通过了测试题的考验之后，就可以继续欣赏超萌的剧情了。

↑也可以选择难度较低的“中、小学生模式”复习英语知识。

英语会话

妖艳多姿、有些放浪癖好的天使，不知为什么却是关西腔，当这位天使登场以后，就可以在菜单选择“英语会话”的学习了。

→学习在日常生活中十分有用的英语会话吧，学会了这个跟老外侃大山去呦。

→每过一话，就会出现超萌动画可供欣赏。另外，还可以连线对战，与伙伴进行英语大战。

袁张璋 感谢上天，感谢PG，感谢SONY，请用PSP砸死我吧！
读者资料 男，14岁，陕西省西安雁塔区



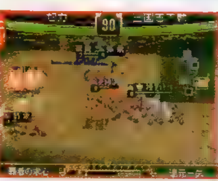
□文责 / 蔬菜汁

NDS 三国志大战 天

SLG

人气卡片类三国志游戏再次登陆DS!!

以三国时期为故事背景的卡片策略类游戏《三国志大战》系列的最新作即将发售。本作在继承了去年1月份发售的前作的基本系统上，还将会追加众多全新的要素。目前已经公布的有“追加DS剧本模式的战略之章”，“进一步强化CPU的AI以及现有模式的难度”等，总之，本作必将会是一款完成度很高的作品。



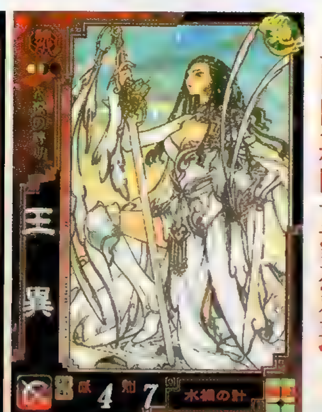
↓将武将卡片组合后，再辅以计略、奥义来将敌人全灭吧！



↑CPU的行动也会强化，不要以为还会像前作一样的简单哦。

特典中的武将卡片大公开！





三国时期的女豪杰登场！

同捆发售的珍贵EX卡片！

前作游戏发售时一起同捆的在街机版《三国志大战》中使用的EX武将卡片，也会在本作游戏发售时再次同捆。本次报道中就来为大家公开其中的一张。武将是魏国的王异，擅长使用弓箭的她还会使用水技战法的特技来给敌人造成极大的伤害。除此之外，魏国中擅长骑兵战法的徐晃、擅长枪兵战法的许褚等强力武将，也是玩家必须要入手的。

↓拥有使用方便的神速战法以及骑兵特长的魏国强力武将。

↓拥有天生神力的许褚，是魏国仅有的擅长枪兵的武将。

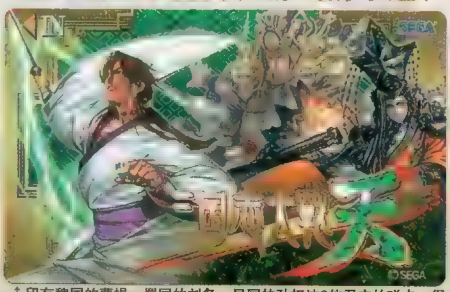


魏国五虎将之一

天生神力的猛将



随时随地享受街机游戏的乐趣！



↑印有魏国的曹操、蜀国的刘备、吴国的孙权这3位君主的磁卡。得到如此珍贵的磁卡的人应该不会轻易的使用吧。

↓除了兵种的练习之外，本作中还追加了可以提升特技等级的战斗。





←图为与魏国大将牛金的战斗。我方只要采用强行突破的战术，不久就能获胜。

在锻炼之章中提升特技等级！

锻炼之章不是进行剧本战斗，而是锻炼骑兵、弓兵等兵种的训练模式。通过在此模式下锻炼不同兵种，可以习得如突击（骑兵）、枪击（枪兵）、走射（弓兵）等强力技能，而后在剧本模式下进行战斗时使用，可以给予敌人大幅伤害。另外，锻炼之章中军师还会相应的给出各种评价，而这项评价将会关系到贵重卡片的获得。

间接强化军师！



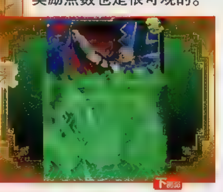
↑强化后，军师的兵略、阵略等计略效果也会提升。

获得高的评价，来提升特技等级！

←得到S级评价后，获得的奖励点数也是很可观的。

再次展现卡片类策略游戏的魅力！

→战斗终了后进入到武将卡片抽选模式。此时将会出现的武将卡片究竟是!?



DS剧本模式之中的全新要素——战略之章！

本作的剧情模式中全新追加了战略之章这个新要素，下面就来简单讲解一下。在战略之章中，玩家要使用现有的武将卡片，将他们配置在各个城市之中，防御外敌或是展开侵略。而最终的目的非常简单，就是统一全中国。当游戏开始后玩家手中的武将卡片并不是很多，这时就需要在战斗的同时寻找新的武将，将他们统统拉到自己的阵营中来。

慎重组合后再开战！



↑将部队移动到敌人的城市后就会进入战斗了。不过盲目的进攻未必就能够获得胜利。

确定主将很关键！



↑开始游戏后，建议大家先在锻炼之章中提升一下等级，然后再正式发展剧本战斗。

↓在本作游戏中，根据玩家选择剧本年代的不同，所发生的特殊事件也会不同。



制霸中国全土吧！



↑选用曹操进行游戏时，开始后就可以迅速占领周边城市。

最吸引人的还是联机对战!?



新作速报

吉悦梨	因为没有掌机，所以每月看《掌机迷》过干瘾……
读者资料	女，18岁，山西省太原市理工大学

使用WiFi通信进行互动 与真正的高手决一雌雄

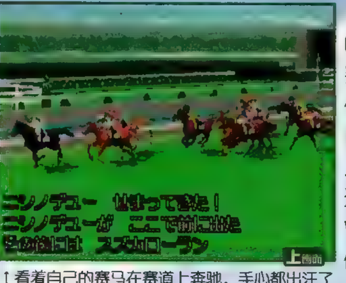
距本作发售还有两个月！下面就为翘首期待本作的玩家奉上最新的游戏情报，这次将为大家介绍使用WiFi通信机能的系统。

NDS **达比赛马DS**
SLG ●Enterbrain●2008年6月26日 ●1人/5040日元●容量未定

□文责 / 零羽

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオンDS
DERBY STALLION DS



↑看着自己的赛马在赛道上奔驰，手心都出汗了吧，对手却并不是CPU，而是实实在在的人，是手持DS的另一位玩家。

以培养竞技赛马为目的的著名策略育成游戏《达比赛马》系列终于推出了最新作。在之前的新作介绍中，已经为大家详细介绍了赛道上的竞技以及牧场的经营，这次将着重为大家介绍使用Wi-Fi通信机能进行对战的具体方法。在指令为“インターレース”的选项中可以用钱购买赛马。

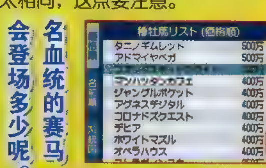
①这记号表示的意思是？

上面的图片中出现的标识是东京都的县徽，也就是说，画面中会自动弹出玩家所在城市的标识。玩家的登录地在通信比赛中十分重要，在后面会为您进行详细介绍。顺便说一下，位于标识右下角的是该地区的名胜，图中的正是东京都的名胜——东京塔。

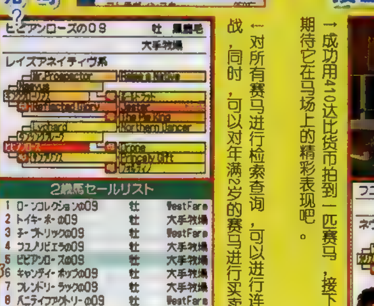
②调出种马的数据参考 ③确认后开始进入比赛

标识着2和3的图标都是赛马的指令之一，通过这两个指令可以观看赛马的详细资料以及候补的赛马名单。在赛马的资料上，出现的货币单位是通用的同一单位，也许与玩家在自己的牧场上看到的数值不太相同，这点要注意。

名血统的赛马会登场多少呢？

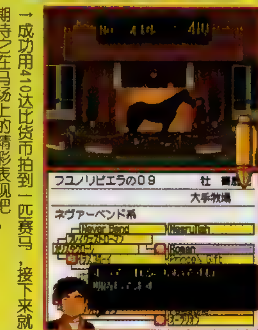


←利用指令3调出赛马的种马名单，可以按照价格、姓名以及系统，对种马进行排序；与历代《达比赛马》系列的检索方法一样。



←对所有赛马进行检索查询，可以进行连线对战，同时，可以对年满2岁的赛马进行买卖。

搜出最优秀的良种马



→成功用410达比货币拍到一匹赛马，接下来就期待它在马场上的精彩表现吧。

对本作的内容进行简要概括

本作是一款生产竞技赛马育成，然后为在比赛中取得胜利而努力的战略型模拟育成游戏。从FC时代就登上了历史的舞台，足迹遍布全机种的各大主机，这次终于登陆DS。在游戏初期，玩家只能用2000万日元来培养一匹种马，由此起步，慢慢培养出属于自己的赛马产业，然后在赛道上决一雌雄。

王嘉伟	PG好难买，每期都没有什么特定的日期。
读者资料	男，15，内蒙古呼和浩特市回民区，QQ164509016

④ 在日本进行团体作战

在日本的玩家可以选择都、道、府、县进行团体级别的对战，所属区域按照进行牧场设定时的所属地定出身。可以带领团队对相邻的县府进行攻击，如果获胜的话，对方的版图就会纳入己方，向全日本制霸的目标发起挑战吧。

在此输入基本数据资料

馬主申請書	
馬主名	タビスタ牧場
出身地	東京都
服色	

↑做成牧场的同时可以输入马主的姓名、出身地、马头的形状以及身着的服饰。

↓在比赛告一段落以后，可以下载查阅最新的势力情报，在此可以确认自己所在的县府的实力以及对手的具体情报，做出相应的调整。



注目!! 下面将为大家介绍 Wi-Fi 通信时的菜单画面

在连线对战的比赛中，下图所展示的为基本的菜单画面，从桌子和椅子来推测的话，会不会是牧场的事务所呢？在这里可以购买赛马，并用它们进行比赛。



令人怀念的战国大乱战

↑这是以东京都为原点发起的攻击势态，在经过激烈的"搏杀"后，东京的版图向周边扩充了很多。



↑长野与东京的战斗正在进行中。人数的多少决定着哪一方能够攻入对方的版图，胜负翌日会上传网上。

日本各地都展开激烈的对抗！

⑤ 管理购入的竞技赛马

在网上购得的竞技赛马可以在这里进行管理，以登记界面为首会出现很多的管理项目，如何调教通过网上联线购得的赛马，成为考验玩家养马水平的一个重要课题。



←在通信状况下，查看预定赛场的具体情报。

登陆哪个赛场呢？视赛马情况而定



↑可以查看想要登陆的赛场情形，确保登陆后能够取得对玩家有利的势态。

⑥ 会取得怎样的结果呢？

在比赛进行后的第二天，可以通过上网查询比赛的结果，根据赛马取得的成绩可以获得数额不等的达比货币，如果战胜了自己所没有的种马后，还可以得到该种马的相关详细资料。该资料不仅可以在连线对战时使用，也可以在单机游戏中进行使用，创造出属于自己的梦幻赛马吧。



↑在参阅了良种马的资料后，就能够有机会创造出更加优秀的竞技赛马。

新作速报

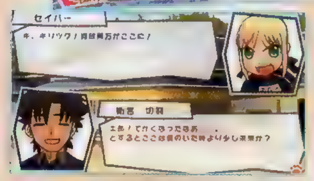
孙琳	要学会用头脑与父母交涉，这样才能将学习和掌机同时拥有。
读者资料	男，16，吉林省通化市东昌区第一中学





Fate 老虎竞技场

PSP ACT ●CAPCOM●2008年夏预定 ●1~4人/未定●容量未定



↑由于参战角色的增加，本作中的剧情部分也会变得更加有意思。



Fate系列回顾

Fate系列最初是在2004年的时候，在PC主机上发售的。由于原作的人气很高，之后又被移植到了PS2平台上，并且还专门制作了动画与小说。本次为大家介绍的这款《Fate老虎竞技场》就是结集了原作中的各个知名角色，并继承了Fate系列游戏精华的作品。



←全新角色参战本作。他在游戏中的能力究竟会是怎样呢？

在作为PSP版Fate系列作品第2弹的本作游戏中，角色们可以进行最大4人的大乱战！在经过调整了游戏的平衡性并追加了新的系统后，多个角色们之间进行的多人大乱斗将会变得更加激烈！

加入全新角色的

本作游戏的基本设定

在那夜，流星降到了街道

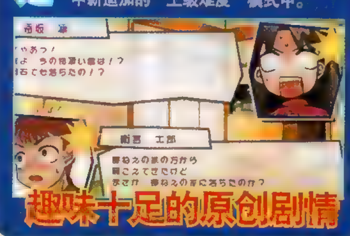
在某个夜晚，一个神秘的物体如流星般的降落到了东木市南深山镇。于此同时，小镇的天空被照成了火红色……这究竟是发生了什么事情呢？

我们是哈因贝达！

有着奇怪语调的魅力角色。在这个争夺圣杯的无情大地之上，最强的敌人降临了。对于处在激烈乱战中的主角们来说，新出现的配角反而会夺取他们的人气地位？

不是已经与圣杯无关了？

围绕着圣杯进行的这场激烈乱战难道会与圣杯没有关系吗？一切尽在本作中新追加的“上级难度”模式中。



趣味十足的原创剧情



全新角色介绍！！

擅长狩猎魔术师的冷酷佣兵。动画版男主人公的父亲，原本已经死亡的卫宫切嗣又再次回到了人间，随之，新的战斗也再次开始。

陈元田	反对BL，希望露琪对BL特别有爱不是事实……
读者资料	男，15岁，上海市宝山区海江二村

对战要素丰富的全新系统

在《Fate 老虎竞技场》中，不仅是追加了新角色，在此之外还会有新游戏系统的加入。比如说现在已经公开的虎令咒、鳄迫合、共斗等等，都是很有特色的游戏系统。这些新追加的游戏系统都是体现本作中新要素的关键。下面我们就来具体的介绍一下这些新的模式。

用虎令咒来强化能力！！



↑本作中新增要素之一的虎令咒。通过发动虎令咒可以使角色的各项能力都得到强化。可以说是一个能在关键时刻来扭转战局的神秘系统。

锷迫合的时候就是机会！！

一当两名角色的武器碰撞在一起时就会启动该系统。此时抓住时机也许就能将对手压倒。



全新的战斗场景大公开！！

由于《Fate》原作的背景舞台就是东木市的南深山镇，所以在《Fate》系列游戏中的背景舞台也都是选择了其中比较经典的一部分。本作中将会加入新的战斗舞台，比如像下图中的室内泳池就是其中之一。泳池内定期会发生波浪，如果不幸被其卷到，也许就给对手创造了一次机会。





激烈大乱斗！！





全新角色介绍！！

浑身遍布着奇怪的纹身[illegible]，[illegible]真正的身份是由一[illegible]生出的仿制品。[illegible]下契约的[illegible]一起来到了[illegible]的目的却是……

经典角色们性感的全新换装

在本作中，《Fate》原作里登场的一些经典角色们的全新换装也被追加。其中，远坂凛、间桐樱等MM的泳装更是一大亮点。



魔术名门远坂家的继承者。在学校中，身为优等生的凛也是众人心中的偶像。

原作动画版中男主人公的妹妹。小樱不但是家务全能，还特别擅长“马杀鸡”。

□文责 / 零羽

陶廷龙　我愿为四川地震灾区捐上我的PSP！
读者资料　男，19岁，江苏省，QQ120891927

能将世界改变的预言书

天空被染成了火红色——。渐渐燃起的红色火焰，一点点的将这个世界引向灭亡。“啊，又是这个梦——”，惊醒过来的主人公还没回过神来，就又听到了“那个”神秘人物的声音。“毁灭之炎将使大地获得新生，少年啊，伸出你的双手，接下这神圣的预言书吧……”于是，主人公便在预言书的精灵的指引下，开始了漫长的旅行。而未来的世界将会是像预言中一样的毁灭，还是在主人公的努力下获得新生呢？

由米鲁

CV：代永翼

主人公得到了可以改变世界的预言书

□文责／零羽

改写预言书，

AVALON CODE

アヴァロンコード

创世法典

SQUARE ENIX

A RPG

本作的故事是围绕着拥有绝对力量的“预言书”来展开的。作为第一关键词的“预言书”，拥有着可以改变敌人的弱点属性、治愈无药可救的病人、等等神奇的力量。而持有“预言书”的主人公，则可以呼风唤雨般的将一切都按照自己的想法来进行。

上屏显示主人公的行动，下屏显示预言书。

←本作战斗中，玩家可以用按键或是触笔来操作主人公。

与怪物的激斗！

↓玩家可以通过改写预言书，来轻松地击倒强大的敌人！

黄赞	5月15日我的生日，有PG陪我，有大家陪我，不孤单，不寂寞。
读者资料	男，19岁，广西玉林市一中，QQ215918578



开发小组秘录揭示游戏最新消息！

主人公与4大精灵一起展开的壮大冒险故事。

制作人访谈

本作是经过很长时间进行策划的一款本格派幻想类RPG游戏。游戏中出现的角色们都是与故事剧本有着紧密联系的。还有，本作的游戏系统将会是一大亮点。游戏中没有一个具体的规则，一切都将由玩家来自行设立。比如说，当玩家面对某种非常强力的怪物时，可以使用预言书将它的属性改写，从而达到轻松击倒怪物的目的。有着新奇系统的本作一定会让玩家们感动的！

如果世界将要毁灭，你会怎么做呢？

监督访谈

本作游戏中，为玩家带来了一个比较深刻的问题，对于即将毁灭的世界，玩家究竟应该做些什么呢？带着这个疑问展开的故事情节，凝聚了解谜、迷宫探险、全新的战斗系统以及恋爱养成要素等等。由此诞生出的本作必将会是一款高完成度的作品。

蒂雅

本作游戏中为玩家提供了男、女两个性别的主人公，在开始游戏时，玩家可以随意选择。并且不用担心主人公性别的不同，而产生出分支剧情。

随心所欲地创造出奇迹！！



左右图中的这两个角色便是游戏中男、女主人公的候补恋人。既然是“候补”，那也就意味着除了她（他）们之外，还会有其他的选择……

雷克斯　CV：中村悠一

被封印的炎之精灵。双手被奇怪的枷锁牢牢锁住。由此可见它拥有着极为强大的力量。

连波　CV：朴璐美

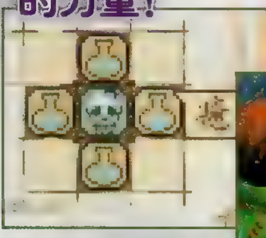
尼亚吉　CV：茅原实里

米爱丽　CV：夏本温子

乌鲁　CV：波多野合俊

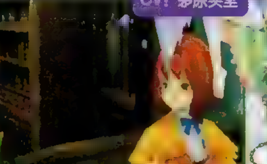
游戏中共有风、水、火、地这4大精灵来协助主人公拯救世界。

可以改变一切的力量！



↑本作中的主人公通过预言书的神奇力量，令不久于人世的女孩法娜重获新生。

↓被救后的法娜，对主人公产生了爱慕之情。



汪超刚	默默地填回函，默默地寄回函，默默地看着中奖里没有我。唉，继续努力吧！
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐八一中学

新世纪GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラ VS

□文责 / 零羽

新世纪GPX 高智能方程式VS

PSP | RAC | ●SUNRISE ●2008年7月10日 ●1～2人/6090日元 ●容量未知

根据超人气动画所改编 在掌机上再现动人篇章

高智能方程式 目标：称霸第十届大赛

忠实于原作的同时 展开新的起点

时速700公里 全新赛车体验 风一样的疾驰

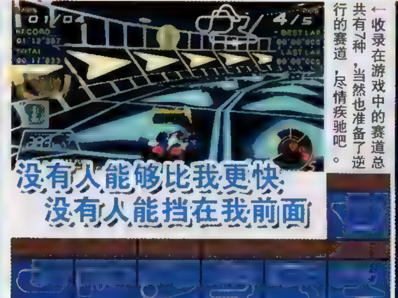
↑能够在手里体验的、时速700公里[illegible]了。你能否超越这个极限呢？

《高智能方程式赛车》系列描写的是发生于未来世界的超高速机车赛事，它的第一作《新世纪GPX 高智能方程式》登上银幕，已经是17年前的事情了。这次在PSP上推出的《GPX》将当年的感人情节完全再现。游戏的系统方面，除了将PS2版同名作系统完全继承之外，作为最新作，还加入了育成、强化和多人联机模式。

《新世纪GPX高智能方程式》角色造型师吉松孝博君为您诉说 真言！

很久以前，当我在参与制作动画版《高智能方程式》的时候，我从没想到它会如此这般长时间的受到读者的喜爱。希望PSP版能够给您带来不一样的快乐，谢谢你们一直以来的支持！





←收录在游戏中的赛道总共有7种，当然也准备了逆行的赛道，尽情疾驰吧。

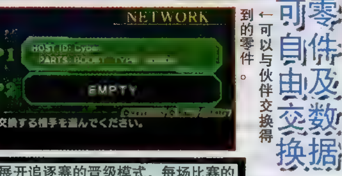


本作中收录的魅力角色共有11人，全部在游戏最初就可以选择使用。当某角色获得新赛车时，此角色的宿敌也会同时入手新车。

易显臻	一个人的游戏是孤独的，朋友一起才会快乐！
读者资料	男，18岁，四川省泸州市红星小区，QQ302882530

增加对战和协力系统等多元化模式

掌机所特有的多人联机模式使游戏更加充实。两人可以享受通信对战以及协力作战的乐趣，当然，在单人模式中也有7种可供大家选择。

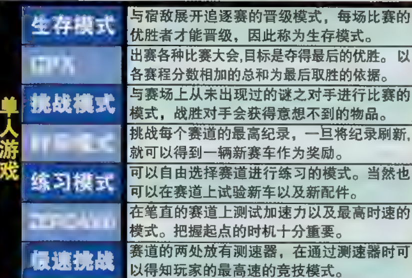



←可以与伙伴交换得到的零件。

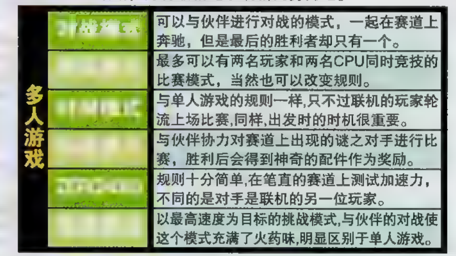
可零件及数据自由交换



↑除了交换零件以外，还可以与伙伴交换比赛中的数据，为将最新纪录刷新而努力吧。



单人游戏	模式	说明
	生存模式	与宿敌展开追逐赛的晋级模式，每场比赛的优胜者才能晋级，因此称为生存模式。
	[illegible]	出赛各种比赛大会,目标是夺得最后的优胜。以各赛程分数相加的总和为最后取胜的依据。
	挑战模式	与赛场上从未出现过的谜之对手进行比赛的模式，战胜对手会获得意想不到的物品。
	[illegible]	挑战每个赛道的最高纪录，一旦将纪录刷新，就可以得到一辆新赛车作为奖励。
	练习模式	可以自由选择赛道进行练习的模式。当然也可以在赛道上试验新车以及新配件。
	[illegible]	在笔直的赛道上测试加速力以及最高时速的模式。把握起点的时机十分重要。
	极速挑战	赛道的两处放有测速器，在通过测速器时可以得知玩家的最高速的竞技模式。



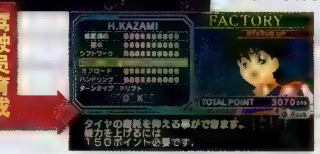
多人游戏	模式	说明
	[illegible]	可以与伙伴进行对战的模式，一起在赛道上奔驰，但是最后的胜利者却只有一个。
	[illegible]	最多可以有两名玩家和两名CPU同时竞技的比赛模式，当然也可以改变规则。
	[illegible]	与单人游戏的规则一样,只不过联机的玩家轮流上场比赛,同样,出发时的时机很重要。
	[illegible]	与伙伴协力对赛道上出现的谜之对手进行比赛，胜利后会得到神奇的配件作为奖励。
	[illegible]	规则十分简单,在笔直的赛道上测试加速力，不同的是对手是联机的另一位玩家。
	[illegible]	以最高速度为目标的挑战模式,与伙伴的对战使这个模式充满了火药味,明显区别于单人游戏。

角色育成与赛车改造最速达成

为了在最短的时间内取得优胜，驾驶员的育成和赛车的改造是不可缺少的重要要素。可以用在比赛中获胜的分数购买零件。



驾驶员育成



←开始时很弱，慢慢就变强了。

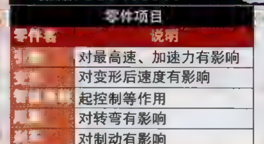


当遇到紧急转弯可将赛车变形为特殊形态

当遇到不好对付的大转弯时，可以一键变更赛车的形态。

可更换的赛车配件有5种

赛车设计的十分细致，可以通过更换赛车的零件来提高其能力，本作中出现的可更换零件共100种以上。



制作属于自己的赛车

↓细致到可以自由设定轮胎形状以及动力装置。

能力共有6种

在强化赛车的同时，将驾驶员的能力一起提升是取得优胜的最佳途径。在本作中，驾驶员可以提高的潜质能力共有6种。



可以进行强化的能力

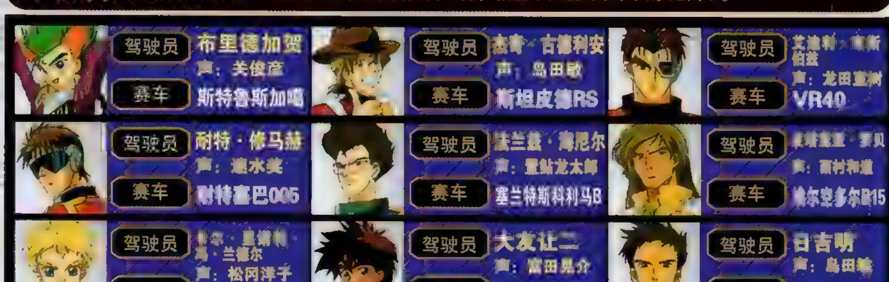
能力名	说明
[illegible]	最高速上升
[illegible]	特殊状态时的最高速上升
[illegible]	加速力提升
[illegible]	抑制轮胎的磨损
[illegible]	在非赛道上行驶加速
[illegible]	转弯性能提升

零件项目

零件名	说明
[illegible]	对最高速、加速力有影响
[illegible]	对变形后速度有影响
[illegible]	起控制等作用
[illegible]	对转弯有影响
[illegible]	对制动有影响

根据可靠消息开发度达80%

据开发小组的小井户贵丈透露，加入了很多新要素的最新《高智能方程式》已经达到80%的开发度。相信游戏中特有的多人模式系统一定会让玩家感到新奇和有趣。请各位一直支持本作的玩家们拭目以待，相信不久就可以和大家见面了。



赵世杰	我也买了十几期的PG，寄了十几期的回函卡，除了上次抽奖得了个明信片之外就没上过什么了 怨念~
读者资料	男，15岁，江西省赣州市章贡区 QQ530421874



笔者从来都对美版游戏嗤之以鼻，不过，这款游戏确实很有那么点意思，如果文字换成日文的话，一定会给它打更高的分数，只因为自己的英语太差，不得已找出了早已封存的学生时代的字典……

文责／蔬菜汁

防御者

RPG ●FACTORY ●2008年5月14日 ●34.9美元/1人 ●64Mbit

漫画英雄也有恶趣味？美版新作突破瓶颈极限！



游戏简介

这是一款根据美国漫画改编的RPG类型的游戏，战斗采用触笔操作，在地图上玩家控制的主角可以在3D视角下自由移动，与NPC展开对话后，可以在选择性回答，根据不同的答案，对以后的剧情展开会产生影响。另外，游戏中加入了大量的符文和召唤兽，虽然比较简单，但是却十分有创意，而且，在游戏的初始阶段可以创造玩家的形象，这在日版RPG游戏中是很少见到的。



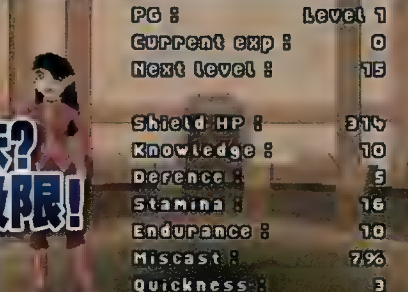
系统介绍

● 操作方式

十字键/按键	更换视角
START	菜单
触笔（点击触摸屏）	移动/对话
进入战斗后（触摸屏操作）：	
黄色魔石	攻防技能
蓝色魔石	辅助技能
绿色魔石	使用召唤兽
左侧人形图标	逃跑
右侧箭头	自动

● 召唤兽的使用

本作支持触摸屏，所以操作方面比较简单，比较复杂的是召唤。召唤时，需要先点击画面下方的绿色魔石图标，然后再向上方拖动魔石，迅速将其向上甩，召唤兽就会出现在上屏幕中。



● 基本能力对应表

Shield HP	生命值
Knowledge	知识
Defence	防御
Stamina	耐久力
Endurance	忍耐力
Miscast	误差
Quickness	速度



人物介绍

塞斯

正义一方战士们的领导者，富有正义感，总是在关键时刻拯救大家，攻击力、防御力都比较均衡的万能型。拥有火山岩型的召唤兽，召唤兽属于力量型。



阿达姆

小队中的军师，总能想出出奇制胜的好点子，发型和面容比较另类，但心地善良。召唤兽是魔犬，虽然只有两条腿，但是速度很快，能给人致命一击。



卡拉



队伍中的女性战士，对魔法有着近乎偏执的爱好，同时有懂得搏击术，难得一见的女性强人。召唤兽是毒蜂，属于消耗敌人的强力辅助型召唤兽。

埃瑞克



既是学者又是一名出色的武士，可以使用很多类型的武器，近战、远战都有相当的优势。召唤兽是魔石机器人，科技与魔法的神奇结合。

麦瑞萨



魅力十足的美女战士，一头银发十分的惹眼，队伍里的其他男性成员对他俯首贴耳，似乎她才是真正的领导者。召唤兽是白龙，攻击力令人惊讶。

罗德 纳兹姆



身体的大部分都由机器零件构成，看起来就让人心生恐惧，总是面露微笑，却手段狠毒。召唤兽是多目蜥蜴，与主人一样让人害怕，属于速度型的召唤兽。

布拉克库斯



虽然头发花白却丝毫不能引起人们的尊敬，拥有非比寻常的超强能力。召唤兽是力量型的千爪龙，可以将面前的一切敌人撕个粉碎。

福林斯



尖嘴猴腮，一脸坏样的科学家，虽然是个科学家但是却精通巫术，召唤兽是模仿罗德做成的悬浮人偶，拥有强大的魔法破坏力和破坏力。

马尔科



唯一一个没有召唤兽的战士，身躯庞大无比，因为个人的能力强大，虽然没有召唤兽，但却是对正义阵营的一个最大的威胁，非常难缠的强敌。



魔石介绍

一般防护魔石SHIELD STONES (普通)： 可以给使用者提供有限的防护支援，让使用者的身体在受到攻击的时候能够将损害降低至最少。属于普通魔石。

高级防护魔石（GUARDIAN STONES）(稀有)： 为使用者提供最大的防护支援，不仅可以让使用者尽量避免受到打击，而且还能有效地将敌人的进攻返还给施予者。属于稀有品种的魔石。

战士魔石WARRIOR STONES (稀有)： 让使用者的攻击力大增，给敌人以强有力的一击，摧毁敌人的防御力。属于稀有品种的魔石。

博识魔石BOOSTER STONES (普通)： 使用者的反应及魔力上升，对提高召唤兽的攻击能力尤其有效。属于普通品种的魔石。

进化魔石HENGE STONES (极稀有)： 谜一样的魔石，据说拥有不可思议的神奇力量，可以发掘出使用者的深层次能力，属于极其稀有的魔石。



研究

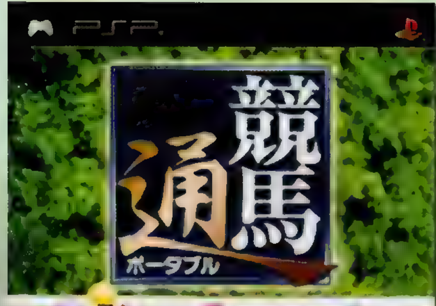
无敌的召唤兽： 跳过繁杂的初始剧情，来到屋外的空旷地带后就会频繁进入战斗。不管敌人是1个还是多个，只要召唤出召唤兽，既可以保护玩家替自己挨刀，也可以给与敌人强有力的打击。

无限练级大法： 刚从建筑出来的时候，在空地上会遇到很多敌人，但是经过战斗，敌人数量会越来越少，反复进入庭院敌人数量就会恢复。



玩后感

本作初期的自由度相当的大，可以创建属于自己的角色，并为角色设计性别、头部、身体和下半身；除了外形之外，还能选择拥有的特性，极高地调动了广大玩民群众的积极性。虽然剧情有些俗套、画面和角色略显粗糙，战斗场面简洁、明了，让人耳目一新。





赛马通 便携版

PSP　SLG　●MAINICHI●08年5月1…　●1人/5040日元●128KB

赛马，是一项有着悠久历史的体育运动，不过貌似我国玩家对此了解的并不是很多……不过没关系，对于赛马这项体育运动有兴趣的玩家就可以通过本次的游戏来好好补习一下赛马相关的知识。

□文责 / 零羽

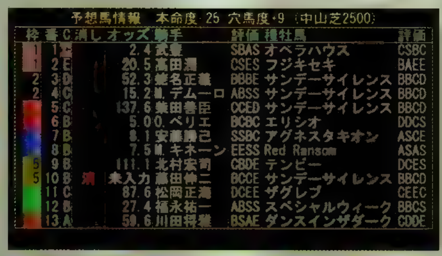
关于赛马

赛马的形式可以分为分场比赛和单场比赛这两种。其中，分场比赛以国王杯赛为标准，原由6龄马参加，负重76千克，每场赛程6.4千米，两场夺冠始为胜者。自从1751年开始，比赛的规则改为5龄马负重63千克 、4龄马负重57千克 ，每场赛程缩短为3.2千米 。 在产业革命发生后，分场比赛便逐渐衰落了……

单场比赛最开始流行于英格兰，其赛程长短不一是一大特征。在1776年圣莱杰赛开始后，次年德比赛也宣告开始（说到这里，让我不自然的想到了著名系列游戏“德比赛马”……），这些比赛都是现代赛马运动的发端。



由于参加比赛的马匹年龄降低，因而按年龄规定负重的制度日趋精密。在现代赛马比赛时的区分已经精细到按照“月”为单位来计算马的年龄了，并且还对赛程进行严格的区分。在比赛时，赛马首先由检查员检查马匹，然后骑手称量体重，到鞍具着装场听取驯马师的提示，同时由工作人员对马匹进行核实。随后骑手才能上马进入赛场，接受工作人员的检阅。现在的比赛已普遍采用电动起跑门，众多检查员和工作人员沿跑道站立，严密注意犯规行为。另外，在比赛的终点还设有特殊的摄影机，用来拍摄赛马最后冲刺的场面。最后骑手还须再次称量体重（好繁琐……），获得优胜的马匹还须要经过复查后，成绩才能获得正式的承认。



关于JRA

本游戏中会出现一个比较特殊的词“JRA”，相信对赛马运动不是很了解的玩家一定都会感到很陌生，在此就来详细的为大家讲解一下JRA的概念。

JRA全称为：Japan Racing Association（即，日本中央竞马会）。是日本在 1954 年为了实现赛马的健全发展，利于马匹改良增殖及畜产振兴，作为公共团体设立的一个机构。JRA同时也是一个在农林水产省的监督下，担负着畜产改良责任的运营机构。

JRA的理事长与监事是由农林水产大臣直接来任命的。而JRA 的副理事长与理事可以由JRA理事长取得农林水产大臣的许可后自行予以任

何宇	库巴老大，我知道边角栏由你管，让我上吧。（某编：我不是库巴……）
读者资料	男，18，江苏省扬州市扬大附中高三



命。另外，日本政府规定，无论是大臣、国会议员还是公务员、政党干部或是参赛马的马主，都不得担任JRA 的主要干部。

总部位于东京的JRA协会，连接着10个大型的赛马场、35 个场外售票处以及电话投票中心和从事与中央赛马发展、运营直接或间接相关业务的JRA 相关团体，发挥着全国网络神经中枢的重要作用。

通往赛马达人之路!!

开始游戏后，首先要做的便是设定用户名。特别提示一点，本作中支持日文汉字的输入（按△键来切换汉字与假名）。当设定好之后便进入了标题画面。在此画面下共有5个选项。分别为JRA竞马データベース、竞马通检定、买い目预想、收支计算、システム。下面就来分别说明一下这几项。

JRA竞马データベース是本作的主要模式(汗……)。在此模式下可以查看JRA近22年来的各种赛马比赛资料。其中包括赛道出马表、获奖的倾向、综合排名表、分类排名表、马卷排名表、竞走马档案、骑手档案、调教师档案、赛事档案等等，从时间、地点、具体事项、内容一应俱全。

竞马通检定是一个问答类的知识考核模式。其中的检定问题里，共有赛道类、竞走马类、血统马类、杂学马类以及人类等等合计1000个问题，并且附赠全部问题的正确答案（感觉貌似



考试大纲……）。每个大的分类中都设有不同的级别，每个级别为20个问题，合计共有200个问题。当玩家顺利答对20个问题之后，就可以进行毕业考试了。如果此时玩家还能按照规定顺利的答对全部的5个问题，就可以晋升到下一个等级。当玩家将全部的5个类别中的问题全部答对后，就可以得到一组密码，将这组密码与自己的个人资料一起寄给相关部门，就能够免费得到“竞马通认定初段”的认定证书！！另外，还有一项是竞马问答。其中更是收录了15000个左右的问题……

买い目预想这个模式比较有意思。同时这也是比较实用的一个模式。玩家可以在此模式下通过设定赛场、距离、年龄限制、性别限制、年月日、头数以及基本补正这几项来让系统预测比赛的结果……具体操作为先设定好上述的各项，然后选择“完了”进入“预想马情报”。在这里可以继续设定赛马编号、骑手、赛马的年龄、赛马的编号以及赛马的其它各项资料等。当大家将全部的设定都完成后，就可以按□键打开菜单，选择“预想”后，结果就会瞬间出现在大家眼前了。当然了，上述的各选项设定的越是详细，最后的预测结果也就会越准确。

如果大家有幸去趟国外，也可以带着本作前去堵上一次，兴许就能大赚一笔……

收支计算是一个很简单的模式。只要玩家将赛马场、赛道、等级等等细节都设定好后，系统就可以算出收支情况以及回收率。



玩后感

看过了上文中讲述的关于赛马的基本概念以及本作中各个模式的基本概况后，不知大家对赛马这项运动是否产生兴趣了呢。相信收录了丰富信息的本作一定能成为喜欢赛马的玩家必备的一个移动资料库。

特洛伊英雄

ACT ●Tate Interactive



□文责／零羽

游戏键位表	
△键	特殊攻击&魔法攻击
○键	攻击&取消
□键	防御
×键	跳跃&确定
SELECT键	道具菜单
START键	主菜单
L、R键	旋转视角

本作是荷兰的一家名为Tate Interactive工作室负责制作ACT游戏。虽然《特洛伊英雄》这个名字听起来非常的响亮，不过本作游戏中，无论是从背景音乐、还是游戏的操作性以及系统方面来看，整体的素质还是非常低的（无名厂商开发



的游戏做成这种水平了，也算是很正常的……）。

《特洛伊英雄》这款ACT游戏在动作操作系统上有着很大的败笔。在游戏中玩家对敌方攻击时的判定非常夸张，甚至可以无视方向一同乱砍都能轻易的把敌人砍死……反之，当面对BOSS级的敌人时，只要进入了对方的攻击范围，玩家就很难轻易的逃脱掉了。当玩家想要像某个方向跳跃时，会出现明显的被某种看不见的东西给拽住的感觉，紧接着就是遭到BOSS的攻击而损失体力。如此反复用不了几下主人公就会被干掉了……不知制作人员为什么要将“索敌”功能给做死呢？另外，在游戏中角色在进行移动时会遇到“小台阶”之类的东西，此时如果不使用跳跃的话，就会发生角色被绊住的情况……当然了，像这种情况游戏中还有很多，这里就不多说了。

本作中可以选用的人物有4个（都在游戏封面上画着呢……），而游戏初期只能选用人类剑士与一只大猩猩（应该说是巨人……）。人类剑士看起来到还是说的过去，但巨人可就有点……说它是巨人，主要是看在它的手中持有的那件巨人的标配武器“巨棒”，其它方面来看，与巨人高大形象相比，游戏中的这只给人的感觉是又矮又胖……而且它行动时居然是四肢着地的进行前进（完全符合猩猩的行动方式……）另外，看它的衣着，从正面来看，它的衣着像是一个类似肚兜的东东……而要是从背面看，则显然只是一条内裤……上文说了这么多，笔者只是想要表达一点，那就是制作组有严重的偷懒嫌疑，毫无诚意。

要说本作值得一夸的地方（说没有的话，大家不会砍我吧……），那就是游戏中各种类型的关卡了。这里特指的是搭乘飞龙（恐龙）类动物时的特殊关卡。虽然在游戏时的操作方面还是存在问题，不过至少能让人觉得整个通篇下来不是很枯燥。下面就来逐个为大家介绍一下这些关卡。



本关主人公骑上了飞龙（还算很酷……）。目的只有一个，那就是在限定的时间内，开着飞龙冲过荒野，进入下一关（原本还以为可以发个火球什么的，打打敌人呢……）。别看这一关只是个单人竞速游戏，但想要顺利完成还真不是那么简单。在正常情况下，我们的主人公几乎是不可能在限定的时间内抵达终点的，这时就要利用一路上提供的加速装置了（一个类似魔法阵的同型光环），不知是不是制作人

设计失败的原因，玩家的飞龙有时不用钻到光环内，而只要擦个边就也能获得加速的效果……另外，在玩家行进的这一路上这种加速装置虽然不少，但有些光环的设计位置却十分危险，如果操作不慎就有可能会出现不但没有碰到光环获得加速效果，反而撞到了周围的岩石或者直接撞到地上……



QUESTIA -4

本关虽然没有骑上任何东西，但同样非常有意思。这关中主人公是急于赶路，而后面的追兵不断，玩家要做的不是控制主人公如何对付追上来的敌人，而是根据音乐的节奏按相应的按键来让主人公躲开敌人的攻击（说白了就是一个简单的音乐游戏……）。本关的形式也有点像DJMAX，对音乐游戏不是很熟悉的玩家恐怕在这里要苦练上一段时间了。



主人公来到了一望无际的大雪原……本关又有了新的交通工具“雪域飞鱼”……主人公就将开着它在大雪原上一路飞驰。开始游戏后，玩家要做的非常简单，就是根据屏幕左下角的小地图来确认位置，向发光点前进，当抵达光柱后，小地图上就会出现新的光柱，然后继续向下一个光柱前进，如此反复几次之后即可过关（其实本关就是一个极为简单的滑雪游戏）



……当然了，本关同样还是有时间限制的，玩家要想在这么糟糕的操作系统下按时完成，也绝非一件简单的事情。



本关又是一个很奇怪的小游戏，玩家的目的只有一个，那就是“攻城”。开始游戏后，玩家要用摇杆来控制投石车的发射角度，在确定之后按×键来进行发射。需要注意的是，在按下×键后根据按下的时间长短不同，投石车发生石块的力度也会不同。当玩家成功的使用限定的10个石块将城堡全部的炮楼轰掉后就能进入下一关了。看似简单的一关，实际上也是很困难的，主要是控制力度方面，有时候越是着急，就越是失败……

最后来说说最终BOSS战吧。开始游戏后，怪物们会蜂拥而至的冲向主人公，此时完全不必理会它们，玩家只要绕着场子跑到3个开关处，将开关全部破坏，最终BOSS就会现身了。而出现后的BOSS实在令人感到震惊，简直是渣到家了，它也就是靠着周围这些杂鱼在扰乱主人公的行动，否则——对于这只渣BOSS实在是没有什么可说的，只要大家狂按攻击键用不了几下一切就都结束了……另外，通关画面更是一个“惨不忍睹”，担心眼睛健康的玩家就可以选择直接关机了……



玩后感

玩过《特洛伊英雄》后，感触最深的便是，觉得本作实在是与特洛伊这么雄伟的名字不相符合……虽说游戏中的关卡设定还算说的过去，但不尽人意的地方实在是太多了。如果是与前不久发售的战神来比，那本作也就是个渣……当然了，对于喜欢欧美风格动作游戏的玩家来说，本作也是可以一玩的，至于其他的玩家，建议就不要在这个游戏上浪费时间了……

难道在中奖名单上写我的名字那么难吗？一个名字而已，又不占地……
读者资料　男，16岁，北京市西城区，QQ807538531



极速赛车

SPEED RACER

RAC

□文责 / 蔬菜汁

本作改编自2008年5月的同名热播电影《SREED RACER》，电影版中的男主角是美剧《LOST》（迷失）中的男一号JACK，有兴趣的玩家可以将DS版的主角头像与JACK作一下比对。DS版《SREED RACER》不同于真实意义上的赛车，依靠花哨的高难度动作赢得FAN的支持、撞击对手取得优胜是本作最大的看点。游戏的操作简单，全程对应按键操作，玩家不会担心划屏，另外，因为音乐要素的加入，在乐感下还可以做出节奏性的动作这一点也会让玩家感受到这款赛车游戏的不同之处。不过，要读懂全英文的解说，建议玩家还是恶补一下的好。

前所未有的速度快感 你是否能坚持一分钟？



系统详解

FAN系统

作为可以更换赛车的RAC竞技游戏，本作加入了全新的FAN系统，以代替陈旧的货币买卖系统。当玩家在一场赛事中获胜后，得到的并不是金钱奖励，而是fan支持的数量，当fan达到一定数量以后就会得到新车，并且能够选择新人物、新赛事。

模式

ARCADE：练习赛。玩家可以在练习模式体验这款游戏的不同之处，这样可以在最短的时间内掌握游戏的动作要领，也可以常识发掘属于自己的高难度动作。

WRL：杯赛。分为三种难度，前两个难度在游戏最初就是开放的。一般EASY模式（第一难度）通关后可以打开第三难度。最高难度确实非比寻常，希望玩家在挑战前作好心理准备。

TUTORIAL：帮助。此模式中对游戏中的动作进行了最详细的讲解，囊括了本作中可用到的所有基本动作和高难度动作。上屏幕是图示，下屏幕是动作解说（英文）。

MULTIPLAYER：多人游戏。可以与伙伴联机在赛场上进行角逐。

人物特性

All-Around：全能型驾驶员，各方面都比较均衡。

Fast：速度型驾驶员，追求速度的极限。

Good Control：制御型驾驶员，对赛车的控制力很高，可以做出高难度动作。

赛车的性能指标

最大速度	普通加速所能达到的极限。
操纵性	对急速回转和做各种动作有影响。
甩尾	对转弯有影响。
加速	决定瞬间加速的反应力。
人物魅力	做出不同的动作所能得到的FAN的人数。

基本动作

B+任意方向键：在空中做动作，可以获得分数并使气槽增加。

X+任意方向键：急速旋转，可以将左近的车辆掀翻。

释放加速气槽：按R键可以释放画面左下方的加速气槽，得到超高速。

1V1PK：两车接近至一定范围后，对手车头上会出现B键标识，按B进入PK状态；我方和对手的图标在PK槽上都会慢慢向中间接近，在适当时机按下提示中的X或Y使其停在正中即可获胜。

EASY模式流程攻略

CUP1	Am.Qualifier1
1回合	Brittlerock1
岩石赛场的第一站，加速踏板很多，适合表演型选手。	
2回合	Zunubia1
山岳赛场的第一站，有岔道，适合全能选手。	
3回合	Kirikala1
海港赛场第一站，地形无明显特征，适合速度型选手。	
CUP2	Am.Qualifier2
1回合	Zunubia2
山岳赛场的第二站。	
2回合	Logendamm1
伦敦大桥第一站，适合制御型车手。	
3回合	Fuji1
富士山第一站，适合全能选手。	
CUP3	Wild Series
1回合	Brittlerock2
岩石赛场的第二站。	
2回合	Logendamm2
伦敦大桥第二站。	
3回合	Kirikala2
海港赛场第二站。	
CUP4	Urban Tour
1回合	T-Head1
不夜城第一站，适合全能车手。	
2回合	Kirikala3
海港赛场第三站。	
3回合	Fuji2
富士山第二战。	
CUP5	Jonchee Series
1回合	Brittlerock3
岩石赛场的第三站。	
2回合	Fuji3
富士山第三站。	
3回合	T-Head2
不夜城第二站。	
CUP6	Amateur
1回合	Zunubia3
山岳赛场第三站。	
2回合	T-Head3
不夜城第三站。	
3回合	Logendamm3
伦敦大桥第三站。	
CUP7	CI Championship
1回合	Grand Prix
（只有一个回合）	

隐藏关

BATTLE： 依靠撞击对手的车辆来赢得FANS的隐藏关。

STUNTS： 做出高难度的动作来赢得FANS的隐藏关。




研究

1、**高速起跑：** 起跑前有3秒的准备时间，但是一直按住A键加速的话，加速器只能持续1——2秒左右，所以，最好在倒计时2秒的时候加速，如果时机合适的话，就可以用最快的初始速度冲出起跑线。

2、**在加速凌空时获得高分：** 每个赛场都会有1个以上的凌空表演踏板，驾驶赛车进入踏板范围后开始加速，然后会有机会在空中做出各种动作，如果要获得高分，必须在空中做出高难度的动作，笔者的经验是在接近加速踏板的瞬间同时按X和十字键（左或右均可），这时进入急速旋转状态的赛车会在空中保持高速转圈，直到接触地面，笔者的最高纪录是一次获得接近3000的高分。

3、**满气槽喷气加速的妙用：** 在位于左下方的喷漆加速气槽全满时，释放气槽会得到不同于一般状态下的威力，一直按住R键可以不用控制方向键，赛车受自动导航，另外被撞到的赛车一律都会发生很严重的翻车。

4、**接近战时的禁忌：** 在速度很快的情况下，与对手控制的赛车接近的时候尽量不要用X+方向键，虽然扫到敌方赛车时可以使其翻车，但是同时也会引起自己速度的下降，可谓得不偿失。最佳选择是进入PK范围后按B键进入1VS1PK比较稳妥。



玩后感

一边听着有节奏的音乐一边以300M以上的速度狂奔，感觉确实不错，不过，感觉每圈赛车消耗的时间稍微偏长，一场赛事几乎要消耗20分钟，有点消耗体力；游戏的FAN系统很有创意，只要达到一定的FAN数量就会自动打开锁键，很方便。

陈止岩	PG应该分为小P版与小N版。每次看到小N的内容我都跳过，8.8的价格只看了4.4的内容，感觉有点亏。
读者资料	男，18岁，广西贺州市星河巷



不知道以后是不是每年都会推出一款《回忆之日》，这次的《回忆之日2》比上次的容量大了近乎一倍，人物的饱满度也大大高于上一作，不过令人遗憾的是本作依然没有声优的加入，没有语音支持的恋爱游戏毕竟缺少人气。幸好制作方为众多的女星们量身定制了很多充满诱惑的类型，幼齿女、眼镜娘……邪恶的宅男们尽情畅想吧。

回忆之日2

NDS　AVG　●SNK　●2008年4月24日　●1人/5040日元　●256Mbit

游戏介绍

本作承袭了上一作的游戏构成，分为女性向《我和他的那个灼热夏天》和男性向《恋爱=Good Job》、《纯白的天使们》三个故事。《灼热夏天》中登场的全部都是SNK的男性角色，如八神、草雉等；《恋爱=Good Job》、《纯白的天使们》则由SNK旗下的女性角色组成。虽说是游戏，但其中大部分都是超长的对话，只要不停的翻页就可以了，手脚不利索也完全没有关系，尽可放心。

系统详解

● 操作

按键	功能
X	回顾之前的剧情、对话
START	调出存档菜单
A/B/→	对白翻页

● 游戏介绍

虽然有三个故事可供玩家选择，但是游戏的流程都大致相同。首先，在游戏的初始阶段会交代一段剧情，总体介绍一下人物关系和故事背景；然后玩家可以在上午、下午、傍晚三个时间段在地图上选择想要去的地点（下屏幕上每个场所都有人物头像的提示），根据自己的喜好的人物类型和性格，可以随意选择；最后，在经过一个月后将进入结局画面，与你关系最密切的人将会出现在最后的照片中，同时主菜单上还会出现相册等三个隐藏选项。

● 主要人物及故事介绍



《我和他的那个灼热夏天》

这是以女性视角描述的一部波澜壮阔的恋爱物语，KOF的主人公草稚京、京的宿敌八神，还有《饿狼传说》以及《龙虎之拳》中的一些人物。这个17岁的夏天，你会选择和谁一起度过呢？

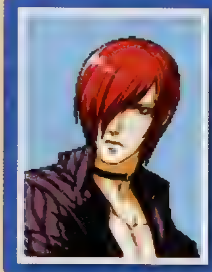


玩家扮演的雷门学园的女学生，17岁。充满活力，对与异性之间的关系很难把握，有些似懂非懂。



草薙京

18岁，高龄大学学生，住在主人公家附近，与主人公的关系十分亲密，沙耶在很小的时候就亲密的称呼草薙为"京哥哥"，但是两个人闹起别扭来也会很长时间不说话。



八神庵

19岁，高龄大学学生，经常在附近的歌厅出没的贝司手，因为主人公的好友是八神乐队的FAN，所以二人由此相识，总是出现在京的身边，实在不可思议的大笑话。



K'

18岁，雷门学园三年级生，主人公的发小，但是很小的时候就经常转学所以基本上和主人公沙耶见不着面，虽说现在和沙耶是同班同学，但是却是个很冷酷的不良少年。

袁田君　入楼既静，入室既……不要乱想，干什么？看PG啊。
读者资料　男，16岁，新疆乌鲁木齐,QQ736909474



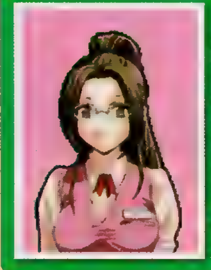
《恋爱=Good Job》

工作与恋爱交织在一起会产生什么样的纠葛呢？玩家将扮演一位涉世未深的摄影师，他的身边全部是SNK旗下的知名女星，如“神秘的OL”不知火 舞、“新锐偶像”麻宫雅典娜、“酒吧老板”KING等等一定会让你眼花缭乱。大人的恋爱世界，难道你不想试一试么？

提起不知火舞，即使是平时不玩游戏的人也一定不会陌生吧？本篇正是利用了宅男们的这种燥热的心态，将可能想到的夏天里的小妞们能够对男性施展的所有手段全部施展了出来，在玩本篇之前建议多准备纸巾……

井崎俊平 主人公，喜欢[illegible]的见习摄影师。[illegible]要在这个夏天拍出自己的意欲作[illegible]能不能成功呢？

不知火舞



大名鼎鼎的性感美人，可谓是无人不知、无人不晓。游戏中的舞白天是个美丽的OL，夜里则变身为怪盗，拥有双重性格。在夜间“工作”的时候偶然被主人公拍到。

麻宫雅典娜

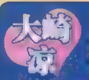


新锐的偶像明星，希望用自己的歌声能让观众感受到幸福，不过目前还只是一名模特。最近正在为个别FAN的流氓行为而苦恼。性格有些羞涩，对感情的事还[illegible]。

KING



在游戏中饰演一位酒吧的[illegible]娘。打扮的比较中性，乍一看上去有些像爷们儿，其实骨子里非常的女人也非常善良，与主人公的关系相当的好，二人之间经常互开玩笑。

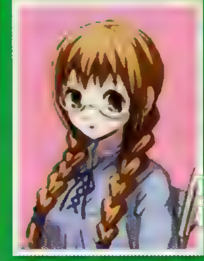


《纯白的天使们》

巨大的医院里隐藏着很多不为人知的秘密。主人公将穿插在《KOF》和《饿狼传说》系列的众多女性角色中，体验一把治愈系带来的快感。SNK版制服的诱惑——独占动画上演中……

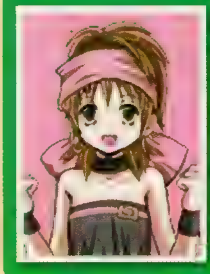
大崎凉 主人公，清岭学园三年级生，说得好听一点呢是性格直爽，说得不好听就是没心眼的家伙，不管是学习还是体育都只是中等。

渡边薰



与主人公同病房的患者，由于得了重病，下肢不便，只能靠轮椅进行移动。梳着辫子的眼镜娘，不知道玩家中有没有喜欢这种类型的汉子。薰是个非常善良可爱的女孩子。

桃子



热情四溢的女孩，与主人公同病房患者的朋友。看上去似乎还是个小学生，但其实已经是[illegible]加上眼镜娘，回忆之日2真是罪恶之源啊。

研究

把妹大法：如果要想取得某个人的好感的话，从第一天开始就要一直缠着她（他），而不要把时间浪费在别人身上，因为只有一个月的时间，要想取得最大的好感度的话只能这样。另外，当出现选项的时候一定要特别注意，要根据与你对话的人的性格特征进行选择，千万不要用自己的世界观硬套。

玩后感

[illegible]



PSP

上吧！源君 夕阳大工物语

ACT ●I.S.E ●2008年5月15日 ●1～2人/5040日元 ●226Mb

90年代街机上经典的ACT游戏，《大力工头》系列的最新续作终于在PSP上发售了。《上吧！源君 夕阳大工物语》在继承了本系列特有的趣味要素同时，还全新追加了不少新系统。有着可爱人设、搞笑剧情的本作，绝对是PSP上难得的一款休闲类动作游戏。

大力工头上演搞笑闹剧！！

本作虽然只是一个流程不长的短篇小游戏，但游戏中每一个部分都制作的恰到好处，让人百玩不厌。下面就来具体的为大家讲述一下本作特点。

丰富的舞台设定

本作游戏中为玩家提供了合计1个2各具特色的舞台，其中既有城市里非常普通的大街、商店、游乐场，也有深海、太空等罕见之地，当然了，游戏中还提供了幽灵病院、球赛现场等和恶搞的舞台……本作游戏中各个舞台设定的也是十分精妙。看似非常普通的一个2D横版过关游戏，在制作组的精心设计下，处处都体现着游戏特有的搞笑风格。比如说，在第一关中，源君穿过居民的房间时，有一对夫妻正趴在桌子上吃面，如果玩家故意的踩到他们的脑袋的话，就会出现他们脑袋扎到面碗里的搞笑动作……

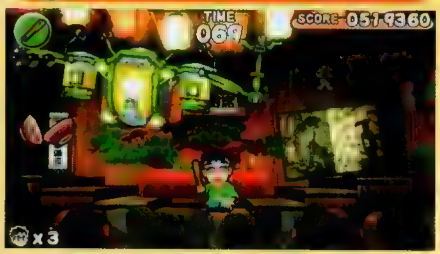


充满人情的击飞攻击

在游戏中源君的大木锤除了可以攻击敌人外，还能将路人的烦恼也击飞到九霄云外。当然了，得到了源君帮助的路人也有大部分会知恩图报，报答源君的……至于报答的内容，通常是协助源君攻击敌人之类的，其行动方式也是非常搞笑。比如说，同样是第一关，源君在行进过程中会遇到一个拉面摊的老板站在路边发愁，前面便是一个正在挖地的矿工(敌人)，如果玩家直接向前行进，很有可能会被矿工的锄头砍到，但如果要是先帮助了拉面摊老板解决烦恼，那么他就会出面，用一勺面汤浇向那个矿工，然后矿工被瞬间烫飞……



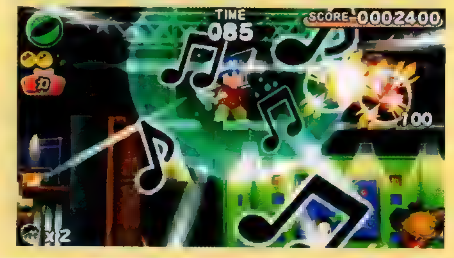
各有特长的职业



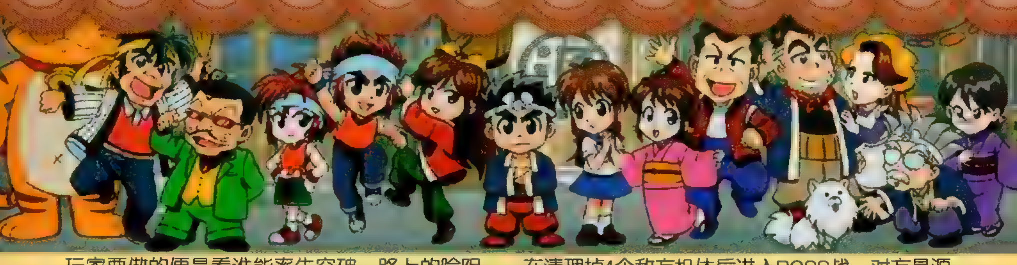
本作中的主人公源君，并不仅仅是一个大工（即，木匠），游戏中还为玩家提供了寿司屋、潜水夫、落语家、黑服、虚无僧等多达10种的职业进行选择。随着游戏的进行这些各具特色的职业也将被逐一开启。在游戏中根据玩家所选职业的不同，源君可以使用的攻击手段也是各有不同，同时热血必杀攻击也会发生变化。比如说，最初源君的必杀技是“地震攻击”，当他转换职业变成看似很弱的落语家后，就可以使用大范围攻击的必杀技“大爆笑波动”了。

紧张刺激的通信对战

既然是在掌机上发售的游戏，那就一定少不了通信对战这个要素了。本作中的通信对战更是乐趣十足。通信对战模式的目的非常简单，就是比谁得到的点数最多。在开始游戏后两名



袁晋键	很快就要升高三了，要努力拼搏啦！
读者资料	男，18岁，广东省广州市荔湾区坑口新林四巷



玩家要做的便是看谁能率先突破一路上的险阻，冲到终点。看到这里，大家是不是认为这不过就是个竞速小游戏呢？其实不然，在到达终点后，与单机游戏时相同，还会有BOSS在这里等着玩家们呢。此时要做的便是看谁能给予BOSS最多的伤害，谁就会得到奖励点数。这一过程更是十分激烈，比起一味的冲在前面，有时候适当的动动脑子也许就能后发制人，击败同伴也说不定哦~（众人：零羽你小子太阴险了~）

本作中的收集要素也是比较丰富的。在菜单画面内的“物置”选项中收录了感谢信、纪念品、人物情报等全部的收集类物品信息。其中的纪念品更是千奇百怪……为了得到这些有趣的纪念品，大家一定要将全部的难度都完成哦~另外，由于本作游戏的流程比较短，且难度不是很大，所以关于初期的部分这里就不再多说了，下面来为大家详细讲解一下最后一关的攻略方法。





地球上空500km

开着最新式的机体来到宇宙后，等待源君的是大量的陨石碎片。一路向前，不久后就会发现女友乘坐的飞船，救下女友后向前行进，在下方位置会有一个增加时间的钟表，不要忘记拿。前方路途上敌方的机体可以会发射导弹攻击源君，建议此时变形成机器人形态，近身将敌人敲死。如果是用战机形态的射击攻击的话，会耽误不少的时间。

当玩家干掉2个敌方机体后，就会来到目标陨石前，此时需要将全部的导弹打入陨石内部就能将它引爆(具体为，用锤子把导弹敲碎即可……)。完成后继续向前，还可以再救下一个遇难的飞船。在清理掉4个敌方机体后进入BOSS战。对方是源君的竞争对手八波同学……他开的机体会不断发射导弹攻击源君，偶尔还会使用强力的激光炮。当与源君拉近距离后他还会使用激光剑进行攻击。另外，对于玩家的远距离射击攻击，他还会用护盾进行防御。此时如果玩家硬碰硬的也用格斗攻击对付他，很有可能会不幸挂掉。所以，使用战机形态的蓄力射击(不怕毁按键的玩家也可以考虑连射)就成了比较可靠的手段。需要注意一点，不要过于贪心，应该优先击落八波发射的导弹。还有，攻击时尽量瞄准他的头部，可以给予他很大的伤害。过关后背景中的卫星加农炮居然发射了……而通关之后的剧情更是十分搞笑(可怜的源君难道只有被击飞的命运吗……）。



玩后感

本作的游戏流程比较短，但在丰富的职业换装与游戏难度下，即便是反复玩同一关，也丝毫不会感到无聊。游戏中每一关BOSS的打法也都很值得仔细的研究。看似很强的BOSS，其实可以不费吹灰之力就将其搞定。



马忠烨	以前一直没有写过边角栏，但第一次写就被登上了。真是好人有好报啊
读者资料	男，17岁，辽宁省丹东市凤城一中



人生在世，无论谁都是从孩提时代走过来的，无一例外。童年是人生中最开始，也是最值得回忆的一部分。从降生到人世间开始，一个生命从幼稚到成熟，从懵懂到智慧，总要经历一段各不相同的人生过程。但是无论人生如何不同，所有的孩子天生都会做一样事情：玩。对于他们来说，“玩”是一种与生俱来的能力。在“玩”的过程中，他们学会了在今后的生活中影响自己的许多东西，也从中得到发现与收获的乐趣，应该说是人类在成长中一种本能的行为。早在会说话之前的十八个月里，儿童尽管还没有语言，但智慧已经存在。在之后的十二、三年中，儿童在游戏的过程中逐渐学会各种生活常识，并且成长起来。对于孩子来说，玩是生活中最重要的一个组成部分，他们通过这个过程才能走向成熟。即使是教育这样严肃的事情，对于儿童来说也是有必要和“玩”结合在一起的，所谓“寓教于乐”就是这个道理。哪怕是上了学，孩子们照样是一手拿玩具，一手拿课本，一到放寒暑假就要抓紧一切玩的时间，可见玩的乐趣对孩子来说是无法替代的。　文责：猴子

缘起：“电动玩具”兴盛的时代

进入电子时代之后，孩子们的玩具更新换代，物理构造与电池结构的简单玩具逐渐被高科技的产品取代。游戏机一开始也是以儿童作为主要消费对象设计的，当时发达国家的父母一代的经济能力，已经足够给孩子们提供一个电子游戏的环境。最初电子游戏从美国日本传到中国的时候，台湾同胞们用“电动玩具”称呼，后来简称为“电玩”，延续使用至今。可见在当时的人们心中外在表现能力还很简陋的游戏机与游乐场里的木马碰碰车的区别并不算大。那个时候的游戏由于硬件机能的限制，只有有限的表现能力和游戏种类，不管是什么游戏，都以操作简单、容易上手为特征。而且动画的表现方式也正与喜欢卡通片的儿童的爱好有契合之处，更重要的是玩家可以通过操纵游戏里的角色使“卡通片”以自己控制的方式演出，这和单纯的观赏自然大不相同。因此电子游戏自诞生以来，无数玩家对其一见倾心，从小就成为Video Game的爱好者。

游戏机以孩子们作为最初的消费群体，以制作玩具闻名的任天堂在进入游戏界之后，自然将产品的销售目标锁定在儿童这个最有潜在利润的对象之上。从Game & Watch时代开始，任天堂把掌机作为自己的主打产品，在全世界进行销售。后来推出的GAME BOY系列掌机更是老少咸宜的消闲佳品，把掌机从单调固定的玩具变成了可以更换软件的名副其实的游戏主机。每年圣诞节前的一个月是父母为孩子购买礼物的黄金时期，在美国欧洲日本的家庭购物清单上，总少不了游戏主机和软件的名字。GAME BOY沾了名字里“BOY”的光，喜欢它的玩家里，男孩子占有相当大的比例。不过随着各种可爱游戏的增加，女生玩家的数量也多了起来。2007年4月，日本的网络媒体Dream Area以短信的方式对“孩子们的掌机游戏”这个话题进行了调查，在19日发表了调查报告。报告显示，在接受调查的2671人中，有2149人表示自己家中的孩子有便携式游戏机，大约占被调查人数的80%。时至今日，掌机游戏已经成为许多正处于学龄的少年儿童生活中不可缺少的一部分。孩子们现在的游戏环境，比十几年前已经有了很大的改善。

李航	两天之内，本人的IDSL与PSP相继被盗，次世代掌机离我而去……怨念啊！
读者资料	男，17岁，湖北省武汉市武昌区

断代：不一样的游戏童年



电子游戏从无到有发展到今天，许多当年的孩子们已经长大成人，有的已经为人父母。和现在仍然在学校的孩子们相比，出生于70年代末至80年代中期的玩家们接触游戏的经历已经和现在的玩家有了很大的不同。应该说，平均年龄在25岁以上的玩家们接触游戏的时候正是电子游戏从普及到兴盛的高速上升期，原先一直与传统玩具为伴的孩子们突然接触到游戏，尽管当时的游戏从画面到内容都无法与现在的游戏同日而语，但是当时它们带给孩子们的新鲜感和吸引力，并不比现在许多声色光鲜的主机和游戏逊色。当时的掌机游戏以GB为主，从FC时代走过来的玩家们，对于同是任天堂出品的GB以及它上面的游戏一见如故，并且一直玩下来。而90年代之后出生的国内玩家，接触到掌机的时候差不多已经是GB末期了，更多人是从GBA时代开始玩游戏的。虽然这些玩家很少有人接触SFC，但是GBA的兴盛使他们赶上了2D游戏在掌机上最为辉煌的时代。无论是移植自SFC的马里奥，从GB时代延续下来的口袋妖怪，还是GBA上独创的许多游戏，都给90后的玩家带来了深刻的印象。现在国内掌机玩家的主要群体，也是在这个时候形成的。相信现在看到这篇文章的读者们里，有许多人现在也会想起自己当初刚接触GBA时的那种兴奋吧。



2004年底，随着NDS与PSP的相继发售，掌机的进一步发展使玩家们的选择更多，到了3年之后的今天，掌机玩家们手中的装备有不少已经更新换代，而从玩NDS和PSP开始加入玩家行列的朋友们也不在少数。虽然现在掌机平台上的游戏种类已经是琳琅满目，但是儿童向的游戏依旧在不断出现。从根本上说，新的儿童玩家的增加以及儿童市场的存在是游戏厂商制作这些游戏的动力。从另一方面讲，任天堂一直主导的“面向全年龄玩家”的路线，使



这些儿童向的游戏得以一直延续。相对主导“落后技术平行思考”的任天堂，一直在游戏表现效果上追求制高点的PSP，在推出充分发挥主机机能的大制作游戏的同时，也把学龄玩家作为重要的吸引对象，开发了许多儿童向游戏。毕竟儿童玩家总是会出现的，就像每年都会有新生进入小学一样。

知识：在娱乐中学习是一种享受

自从进入学校之后，学习就成为每一个玩家必须做的事情。学龄玩家作为学生，每天的功课既是一种负担，也是必须完成的任务。爸妈把自己养大不容易，按照《长江七号》里的说法，将来要成为一个对社会有用的人，那就非得学习不可。作为游戏的制造商，许多厂家明白学生们在玩游戏的同时是必须要学习的，所以一些游戏软件的开发也就成了各大厂商的

特别策划

王晨	找一个朋友不易，找一个志趣相同的朋友更不易。
读者资料	男，18岁，天津市汉沽区颖驰小区，QQ929709363



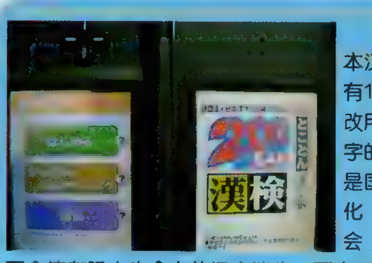
开发重点。游戏为学习服务，早在FC时期就已经开始了。任天堂的《大力水手学英语》和《算术》都是在FC主机发售时就推出的游戏，虽然十分简单，但是已经体现出“寓教于乐”是一种可行的事情。国内在引进游戏机的时候，也是将“开发智力”作为宣传内容，让许多家长掏钱给孩子买机买卡的。后来刮起来的“学习机”风潮，实际上是以任天堂的Famicom BASIC为样范，开发出来的游戏机与键盘一体化的主机和学习软件。虽然效果不如预期，但是在实际上确实让一些以前无法接触游戏机的孩子有了机会。

反观海外，日本一直将掌机作为学习软件的开发平台，在GB上制作了“汉字BOY”等小学生用的教育软件。到了DS时代，随着补脑游戏的大流行，掌机平台的学习软件也越来越多。其中大部分都是为学龄儿童开发的，一些软件甚至得到了当地教育部门的认证，正式走上了课堂。苏格兰教育机构日前联手国内16家小学开始了一项小规模教学实验：要求学生们在每天早上开始正式上课前，先要一起玩20分钟的川岛隆太教授开发的《大人的脑力锻炼》（也就是脑白金系列）。为此苏格兰政府出资34000英镑购进了480多台NDS主机提供给试点学校，开始了这项为期10周的教学实验，而这些学校的孩子们也有幸成为了“游戏机走进教育”这一新课题的第一批参与者。这种实验虽然只是试点，但是也确实证明了游戏作为一种教育方式走进课堂的可行性，真希望以后的学校里有更多这样的例子出现。我们再说回日本，除了东北大学未来科学技术研究中心的川岛隆太教授开发的“脑白金”之外，还有更多优秀的软件作为学生们课外学习的媒介。下面就是一些比较成功的例子。





从小培养汉字学习能力



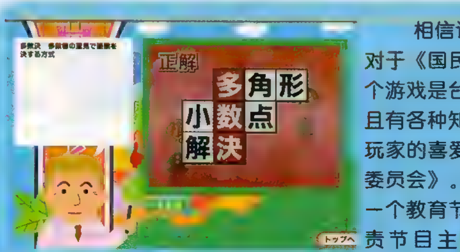
日本的文字传自中国，在日本流传千年。随着日本汉字在战后的简化，目前收入“当用汉字”的字只有1945个，像“蚂蚁”、“葡萄”等等，现在都已经改用假名代替。随着西方文化的渗透，日本人掌握汉字的能力也大不如从前。对日本人来说，学力的基础是国语，国语的基础是汉字。无论多发达的网络信息化社会，都不会使有强大生命力的汉字消失。而中国文化的再度流行，也使日本人重新审视汉字，希望自己的后代拥有更多的汉字掌握能力。现在的日本每年约有200万人参加汉字学习，10多万人参加汉字检测水平考试，汉检水平分为八级，达到1级需要掌握6000汉字，准一级也要掌握3000汉字（日本有2000常用汉字）。《汉



检DS》是通过日本汉字检定协会认证，为了帮助日本民众提高汉字水平的目的而制作的游戏。这个游戏将传统学习方式改为寓教于乐，提高了学生们的学习效率。对于日本以外的玩家来说，这个游戏也有一定的意义。喜欢学习日语的人经常为日语中读音繁杂、意义分歧众多的汉字苦恼不已，汉字成为阻碍许多人学习日语和日本文化的一道沟壑，甚至连中国人也不例外。因为现代的汉语与日本汉字已经有了很大差别，日语中保存了大量古代汉语的用法，中国人在学习日语的同时，也可以发现自己的母语和日语在古代的时候有很多相通之处，还能学到正确的日文汉字用法，确实是一件一举两得的事情。



来自街机时代



相信许多在90年代的街机厅里玩过的玩家们对于《国民教育委员会》这个游戏并不陌生。这个游戏是台湾同胞制作的，由于使用了中文，而且有各种知识穿插其间，所以这个游戏受到很多玩家的喜爱。而它的原型则是日本的《平成教育委员会》。该游戏的名称来自日本富士电视台的一个教育节目，从90年代一直播放至今。现在负责节目主持的电视明星是许多人的北野武，一位多才多艺而又性格古怪的演员。说起来有点汗，不知道现在看这个节目的观众在看到北野老师的时候首先会不会想到《大逃杀》里那个角色……不管怎么说，《平成教育委员会》的游戏版一直以考察知识为主，在娱乐的同时还教会了学生不少东西，难怪台湾会把这个游戏“克隆”过来，顺便也造福了海峡这边的玩家们。DS版的《平成教育委员会》承继了以前作品的特色，玩起来还是很有感觉。不过由于语言的障碍，能够真正体验游戏乐趣的只有日本的玩家们了。而且除了语言之外，游戏里的题目也都偏重日本那边，而且文字量繁多，如果想汉化这个游戏的话，很多题目都要重新来出才行，就像台湾的街机版一样。





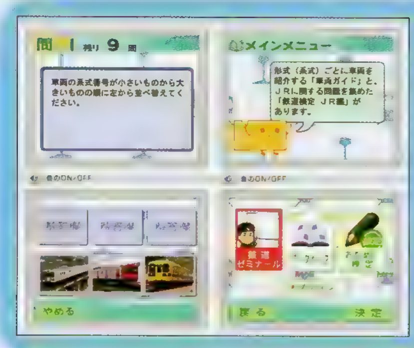


不用出门的车轮之旅

日本人对于火车总是有一种特殊的感情。自从日本的工业时代开始之后，铁路就是日本工业建设最重要的部分，有了便利的交通，就可以把工业的火种传播到各地。今天的日本，有着数以万计的铁道爱好者，其中有不少是学生。他们对于火车和铁道的知识十分着迷，除了乘坐火车旅行之外，还经常在家里阅读各种相关知识的书籍。《铁道学堂》正是针对这些喜欢铁路知识的学生们制作的



张	该死的PSP，我已经不会用鼠标和键盘玩电脑游戏了！
读者资料	男，16岁，山东省龙口市皇城第一中学

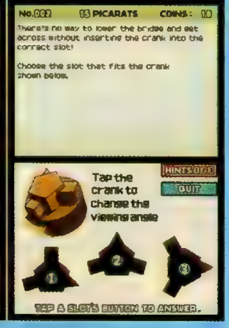


游戏，让他们在家里或者学校的环境中就可以在铁道知识的海洋里泛舟。著名的漫画家、插画家、《Fami通》等游戏杂志特约作者Hayanon女士为这个游戏担任人物设定，如果你以前看过她的作品，那么这个游戏应该会让你感到十分熟悉。这次推出的《铁道学堂JR篇》是以日本的国有铁路为主要题材制作的，可以说日本的许多主要干线以及机车的知识都涵盖其中。这个软件可以说是主要考察玩家们的地理知识以及和火车有关的内容，在日本玩家中比较有人气。



在解谜世界舒展头脑的体操





说到《雷顿教授》系列，大家都知道是LEVEL 5制作的DS游戏，而提到这个游戏的监修者多湖辉先生的大名，很多不玩游戏的人也会觉得熟悉。多湖先生是著名的智力开发读物《头脑的体操》的作者，该系列书籍从60年代一直流行到现在，并且传到我国，对于众多学龄儿童的智力开发起到了巨大的促进作用，所以多湖先生一直被认为是日本教育界儿童智力开发领域的泰斗级人物。LEVEL 5把这位大人物请来，为的是给自己的游戏增添更多有内涵的要素。就这样，一位英国绅士，带着少年助手，来到了充满谜团的游戏世界。从《不可思议的小镇》开始，雷顿教授作为LEVL 5的新作一炮而红，该作品将智力游戏的解谜与掌机冒险游戏的故事剧情串在一起，浑然天成，使玩家们在游戏的时候既体会到剧本的精妙之处，又锻炼了自己的头脑。而且整个游戏就像童话一般，让玩家们流连忘返。当《雷顿教授与恶魔之箱》发售的时候，这个系列的销量已经突破百万了。现在三部曲的最后一部《最后的时间旅行》已经投入了制作，喜欢这个系列的同学们又有的期待了。



印象：童趣游戏中最难忘怀的经典角色

在孩子们的记忆中，陪伴自己一起度过童年的游戏，总会给自己一种熟悉而亲切的感觉。那些曾经与自己度过无数日夜的游戏主角们，永远都难以忘记。大概是因为低龄向的缘故，这些角色的特征往往有一致的地方。总的来说，一个“可爱”可以涵盖这些角色的全部。

游戏史上最有名的体力劳动者

马里奥



相信每一个掌机玩家对于马大叔是最为熟悉的。这个从80年代初就在《大金刚》中登场的胖胖的水管工用两撇小胡子和憨态可掬的身躯在玩家脑海中留下了最早的动作游戏主角的形象。虽然他看上去并不像一个运动神经发达的人，但是他的拿手好戏——跳跃，却成了动作游戏中最基本的动作之一。无论是二十年如一日拯救碧奇公主的壮举，还是在很多非正统游戏中作为客串角色登场，马里奥每出现一次，都会让从FC时代走过的玩家们激动不已。到了3D时代，马里奥的形象更加丰富饱满，除了以多边形的样子登场之外，纸片马里奥、婴儿马里奥和迷你马里奥也都是脍炙人口的造型。曾几何时，“马里奥=任天堂”的概念在N多玩家头脑中扎下了根，而创造马里奥这一角色的宫本茂先生也凭借“马大叔之父”的名气在游戏界被人们尊重。即使是现在，已经成年的老玩家提到“顶蘑菇”和“超级玛丽”的时候，童年的美好回忆就会在他们的心中复苏。尽管这个角色没有什么帅气的造型，也算不上超级英雄之类的角色，但是他在大多数玩家心中的位置，却是当之无愧的第一名。





气势拉风的蓝色球状闪电

索尼克



SEGA与任天堂从80年代到90年代一直是竞争对手的关系，索尼克的游戏也是为了对抗马里奥而设计的。与憨厚敦实的马大叔不同，我们的音速小子充满年轻人的活力，在游戏中的动感和速度堪称一流，而且他的表情也是酷酷的。也许很少有人知道，设计这个角色的人只是SEGA内部的一名女性员工，而把他在游戏中做得活灵活现的主创，则是在SEGA游戏开发部门里大名鼎鼎的中裕司先生。说起来，国内玩家能够对索尼克保持良好印象，除了MD的游戏之外，还有当初在《小神龙俱乐部》中播放过的索尼克动画片。在这部片子里索尼克和泰尔斯的风头居然被反派BOSS罗勃尼克博士（即日版的蛋头博士）和他的两个废柴部下抢走了不少。大概是“萝卜尼克”的谐音太好记了，加上那两个愚蠢的机器人的表现与《忍者神龟》里的牛头猪面不相上下（不可否认牛头猪面也是一对活宝），搞得玩家们在看动画片的时候自然是忍俊不禁。索尼克在SEGA转型之后已经在许多平台上出现过，甚至在Wii和NDS平台的《北京奥运会》中与马里奥同台竞技，他和马大叔真算得上是一对货真价实的欢喜冤家了。



周微杰	说实话，本人的PSP是《怪物猎人》专用机，就像某人说自己的GBASP是《牧场物语》专用机一样。
读者资料	男，21岁，南京工业大学，QQ675172546



一辈子摘不掉绿帽子的英雄少年



游戏大师宫本茂创造的两个最出名的游戏角色，一个是马里奥，另外一个就是《赛尔达传说》的主人公林克。说起来，林克这个角色正是宫本先生根据自己在少年时代的乡下到处冒险留下的回忆而设计出来的。无论是平原还是山洞，林克只靠一把剑一块盾牌一盏油灯一把弹弓一个回旋镖一筐炸弹等等道具（这也太多了吧……）就可以平趟整个海拉尔世界，实在是神奇得很。由于任天堂的眷爱，赛尔达系列向来都是掌机上不可缺少的。从《梦见岛》到《时空/大地之章》，他的样子一直没有大的变化（毕竟GB的表现机能有限）。但是最受玩家喜爱的林克的形象还是从《风之韵》之后以卡通渲染形式出现的正太版林克，也叫“猫眼林克”。这个林克的眉毛和眼睛做出的表情绝对是最为可爱的，尤其受到女生的喜欢。从GBA的《四神剑》开始，猫眼林克就被大家熟悉了。在之后的《不可思议的帽子》与《幻影沙漏》中，林克的表现更是不负大家的期待。看样子，林克的这身绿衣绿帽是永远也不会改变的了。



瓦里奥

不让马里奥的搞怪高手



虽然“马里奥的宿敌是索尼克”是电玩圈内不成文的公认搭配，但是任天堂依旧想为马大叔找一个官方的对手，于是脾气暴躁、性格贪婪、举止嚣张而且拥有超强无敌不死之身的瓦里奥便这么登场了。可惜瓦里奥的最初两部作品《马里奥与瓦里奥》和《瓦里奥森林》都没有老马抢眼，所以他只能在马车（马里奥赛车）或者马趴（马里奥Party）之类的游戏中跑跑龙套。直到GB后期出现了《瓦里奥世界》，这个活宝的真正实力才算是发挥出来。在经历了四次凶险异常的探宝之旅后，《瓦里奥制造》给玩家带来了完全不同以往的“超短游戏体验”，他居住的钻石市（Diamond City）的轮廓也逐渐清晰起来。瓦里奥和快乐的伙伴们天天生活在一起，或者在莫娜打工的餐饮店吃冰淇淋，或者在吉米一家经常出没的迪厅中一起High过整个通宵。经过某蹲厕大叔博士的改造之后，瓦里奥居然变成了大蒜超人，能够在天上飞行，可惜其猥琐程度比起过去是有过之无不及。不管怎么说，这位搞笑明星给大家带来的乐趣，与马里奥有异曲同工之妙。马大叔是靠为人敦厚，而瓦里奥则是脸皮够厚。



姚铭	我要去编辑部工作，成为你们中的一份子，等我哦！
读者资料	男，16岁，广东省汕头市金涛庄

哆啦A梦



孩子们心目中的最佳守护神



由10个圆圈构成的身体，奇异的四维空间兜，哪儿都能去的门，可以在天上飞来飞去的竹蜻蜓……哆啦A梦的形象早已深入人心。这部漫画是中国最早从日本小学馆引进的，这么多年影响了一代又一代的孩子们。因为过去人美版的《机器猫》（那时候还没有哆啦A梦这个译名）中主人公野比のび太的中文名字被翻译成“野比康夫”，所以中国的读者们对于福田康夫当选日本首相报以热烈的欢迎，这让日本人感到始料未及。看来最近一段时间中日关系回暖，机器猫的功劳应该说是不小的。虽然哆啦A梦在游戏方面少有优秀的作品，但是作为在中国最受欢迎的日本动漫角色，他（它？）在少年玩家的心目中的形象是不可磨灭的。有哪个孩子不希望自己在童年时有个哆啦A梦这样的好伙伴呢？虽然只是梦想，但是对于给我们带来梦想的机器猫，我们应该永远用热情对待他。





让所有大人最头痛的小鬼

说道受儿童欢迎的角色，小新大概是最具争议性的。因为无论在日本还是中国，不知道“蜡笔小新”的人并不多见，而且许多孩子们都看过这部动画（漫画就算了，画得实在是那什么）。但是小新并不是一个言行与年龄相符的角色。毕竟这部作品里以搞笑为目的的擦边内容太多，也有家长担心会对孩子造成不好的影响。不过笔者认为小新本人是一个天性善良而且正直的孩子，尤其是在剧场版里，他更是以英雄的姿态出现（虽然依然很不正经）。小新和小白这对经典搭档已经是许多人熟悉的了，不只是孩子们，就连成年人也有不少喜欢这个活宝的，尤其是女性。不少MM会模仿小新说话的声音，还把“动感超人~”的那句经典台词作为手机的铃声呢。而以小新为主角的游戏，也一直是全年龄的作品。在游戏里小新依旧会做出各种经典的招牌动作，更使玩家们感到熟悉和亲切。





闻名口袋世界的黄金之鼠

无论是《口袋妖怪》还是动画片《宠物小精灵》，在日本和中国的人气都是很高的，这个黄色身体红脸蛋的电气鼠的功劳不可磨灭。自从和小智成为黄金搭档之后，皮卡丘作为所有口袋妖怪的代表，在动画片中大显身手。说起来当初皮卡丘只是口袋系列最初一批妖怪中的一个，但是在《红/绿》推出之后大受欢迎，于是任天堂专门以它为主角推出了《口袋妖怪

王建刚	PSP上有趣的游戏越来越多了。
读者资料	男，24岁，青岛市市北区



皮卡丘》，这个游戏在日本的游戏软件销量榜中居高不下。随着动画版和剧场版每年更新，以及海外版Pokemon的发售，皮卡丘在很短的时间内一跃而成为最炙手可热的游戏明星。现在连幼儿园的小朋友们都知道皮卡丘的名字了，而任天堂也从口袋妖怪得到了相当的收益，每年以口袋妖怪为主题制作的游戏，无论是正统，资料片，还是迷宫、战队之类的派生作品，只要每出一作都会卖得如同猪笼进水——满是金，尤其要说的是，口袋妖怪诞生的时候，正是任天堂在电视主机领域效益滑坡的那几年，口袋妖怪为任天堂的掌机提供了最强有力的支撑，而任天堂则正式靠着口袋妖怪和掌机市场在激烈竞争的业界得以生存和发展，在10年之后东山再起。皮卡丘对任天堂的贡献，可以与马里奥相提并论。

激发无限爱心的电子宠物



在任天堂DS新推出的游戏中，销量位居第一的是《任天狗》系列。虽然说这个游戏实际上是从电子宠物系列发展而来的，但是由于DS的机能，多边形的狗狗们的表现能力比粗糙点阵的电子鸡要高出很多。虚拟宠物为现代科技为有爱心的人们提供了一个更加便利的机会，饲养NDS的狗狗操作简单，而且省去了很多生活中麻烦的事情，随时随地的便利，让一直想养狗但是苦于没有条件的玩家有了倾注爱心的机会。在游戏里，主人与宠物的互动交流也更加多样化，让人玩起来更有代入感，因此这个游戏的流行是必然的。自从《任天狗》发售以来，许多原先并不接触DS的人也对它有了兴趣，尤其是女性玩家，她们的母性在玩这个游戏的时候得到了发挥。而原本就喜欢DS游戏的孩子们更是对这些可爱的虚拟小动物钟爱有加，不但可以在家中随时和宠物交流，还可以带着NDS和任天狗一起上学，在课间的时候向同学们展示自己的宝贝，互相交流养犬心得，从小培养对动物的感情。也许他们有了机会之后，真的会去养一只和游戏里一样的狗狗呢。



语言不是传递快乐的障碍！





有人说《乐克乐克》这个游戏哪一点都好，但是在那个星球上生活的包子一样的奇怪生物所说的语言实在是听不懂——不过你听不懂，别人更听不懂。制作这个游戏的主创人河野力为了让全世界的玩家打破语言藩篱共同享受乐克乐克的快乐，故意用外星球的“乐克乐克语”书写歌词。虽说这种语言是杜撰的，但是确实体现出这些小生灵的可爱之处。在游戏的原声音乐发售的同时，用日文和英文字母注音的歌词也正式发表，真是令人大跌眼镜。而玩家在游戏中扮演的角色则是守护这些生物的星球本身。在毛杂军团来袭的

马铭健	众志成城，抗震救灾。四川的朋友们，一定要坚强起来。
读者资料	男，15岁，沈阳市皇姑区第二十四中学



时候，作为承载这些乐克乐克的星球的玩家，必须帮助这些圆圆的小家伙们移动，克服各种困难。乐克乐克本身无手无脚，像史莱姆一样跳来跳去，而玩家需要做的只是按下L键和R键，利用地表的改变促使这帮不太听话的小家伙们向指定的目标前进。乐克乐克凭着可爱的造型，得到了很多女性玩家的喜爱，许多平时只拿PSP听歌和看动画的女生也迷上了这个游戏。可爱的东西总是容易受到女孩子欢迎，这确实是一个普遍真理。



圆滚滚又不失勇猛的铁壁军团



每个男孩子小时候都有做战士的冲动，而带兵打仗则是每个军迷最向往的。《啪嗒碰》为这些玩家提供了一个机会。《乐克乐克》的玩家扮演的角色是一个星球，而《啪嗒碰》里玩家控制的主角则是扮演啪嗒碰世界的神灵的角色，通过“啪嗒”、“碰”、“恰卡”、“咚”四种不同的鼓点来控制这些战士的行动。与其说这是一个音乐节奏游戏，倒不如说这个游戏带有很浓厚的即时战略色彩。作为战士，啪嗒碰们在战斗的时候勇往直前，无论敌人多么强大，只要在听到“啪嗒啪嗒啪嗒碰”和“碰碰啪嗒碰”的指令之后都会奋不顾身地朝敌人冲过去。在进入FEVER状态之后，这些战士的能力更是提升了好几倍，尤其是骑兵，每次冲锋的时候都会让身为神灵的玩家们热血沸腾。指挥这些小家伙挑战身体巨大的BOSS，是游戏中最让人有成就感的地方。像恐龙一样的敌人时而撕咬，时而喷出火焰或者强大的气息，使啪嗒碰们的阵型混乱。在这个时候，玩家必须保持冷静，将受伤的队伍重新整合，蓄养精锐，发动下一轮进攻。在一些特定的环境下，玩家作为神灵必须求风、求雨，使不利的环境朝着对战况有利的方向扭转。这些战士在勇敢的同时还具备可爱的特征，因此这个游戏的吸引力甚至超过了一些单以战争为题材的作品。



结语：珍爱童年 此情可待

时间是一个随时在你身边而你又看不见的同伴，它对所有的人都是有情的，因为它分配给所有人的时间都一样的公平；但是它又是最最无情的，因为只要时间流逝，就再也回不来。对于所有到过这个世界的人而言，童年是人生中最容易流逝，也最值得回忆的一段时光。按照游戏的分级制度，0岁是一个孩子童年的开始，13岁是它的终点。在这期间所有接触游戏的玩家都是“儿童”。总有一天，我们都会长大成人。但是在回忆这一段美好时光的时候，曾经在童年伴随我们度过的游戏，应该永远留在我们的记忆之中。这一篇文章，于儿童节发表，献给每一个孩子，以及曾经是孩子的人。

□文责 / 猴子

本期的爱机学堂版面扩充，为大家介绍更多实用的掌机软件使用方法。

用NDS也可以随时随地欣赏电影

PSP的最大优势就是既可以玩游戏，又可以看电影，所以不管NDS上推出了多少款耐人寻味的好游戏，带给人时尚感的却始终是PSP；那么在NDS上可不可以看电影呢？当然没有问题，下面就为玩家介绍两种用NDS来看电影的方法：

1．用任天堂公司推出的“PLAY-YAN”（播放君）GBA SP/NDS用多媒体播放器软件来播放电影。“PLAY-YAN”播放君是任天堂官方发行



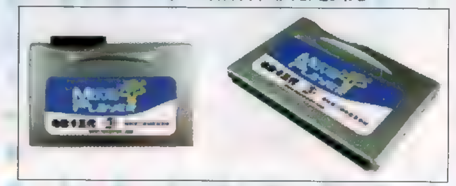
的GBA用多媒体播放器，由于NDS完全兼容GBA，所以播放君也可以在NDS上使用，“PLAY-YAN”（播放君）采用硬件芯片解码来支持MP3/MP4播放，因为其自身是不带存储卡的，所以还要用SD存储卡来存储电影。“PLAY-YAN”播放君自身提供了耳机插孔，能够播放拥有立体声音频的MP4文件，除了屏幕大小与PSP有着明显的差距以外，就“PLAY-YAN”播放君本身支持的MP4格式来看，它是能够实现PSP水平的画面的，甚至某些方面还超越PSP的播放效果。随着硬件机能的提高，NDSL屏幕的亮度超越老版DS很多，终于也展现了“PLAY-YAN”播放君的最终实力，NDS LITE靓丽的屏幕使得在观看视频时的效果甚至远超PSP和Ipod，所以，NDS LITE+PLAY YAN是使用DS看电影的玩家的最好选择。

虽然使用官方的电影卡看视频，效果非常的不错，但是最要命的问题就是价格，一个“PLAY-YAN”播放君的价钱大概在400元，相信会让很多学生族们望而却步。

【注】大家可以将使用“PLAY-YAN”播放君的NDSL与ipod和PSP的画面效果进行一下对比。在播放同样的视频时，“PLAY-YAN”播放君的效果并不比ipod和PSP差。



2．使用烧录软件MoonShell来看电影。与使用五花八门的烧录卡玩游戏一样，看电影也可以通过使用烧录卡来完成，虽然效果上肯定会比“PLAY-



YAN”播放君稍差点，但是即能玩游戏又能看电影，就非烧录卡莫属了，而且目前市面上的烧录卡几乎都可以和软件配合实现看电影的功能。

【注】用“PLAY-YAN”播放君只能看MP4格式的电影；用游戏烧录卡和MoonShell软件可以看DPG格式电影。

席浩然	NDSL和MP4已经入手了，唯独还缺了一个PSP。努力工作ING。
读者资料	男，24岁，四川省成都市二环路北



亲手制作可以在NDS上播放的电影

俗话说好马配好鞍，虽然我们有了“PLAY-YAN”播放君，但是我们要看电影去哪里找呢？网站上下载的影片格式一般都是RMVB和AVI格式的，不能在“PLAY-YAN”播放君上直接播放，所以，这就需要我们自己来转换了。在这里为大家推荐一款名为“PSP Movie Creator”的转换软件，虽然名义上是为PSP转换电影的一款工具，但是它也可以作为“PLAY-YAN”播放君的转换工具来使用。它不仅操作简单，而且在学会给自己的NDS转换影片以后，还可以顺便学会给PSP转换影片。

●转换在“PLAY-YAN”播放君上播放的视频的步骤为：1.转换影片；2.把影片复制到“PLAY-YAN”播放君带的SD卡内；3.观看影片。

【注】转成“PLAY-YAN”播放君看的片子只能选择320×240的分辨率。

因为使用“PLAY-YAN”播放君观看电影比较简单，所以就不在此多做赘述了，下面为大家介绍一下使用moonshell的具体方法。

●由于烧录卡是和MoonShell软件配合实现看电影功能的，所以需要先把我们的影片转换成MoonShell软件能够识别的格式才可以看。转换使用MoonShell软件观看软件的电影步骤为：

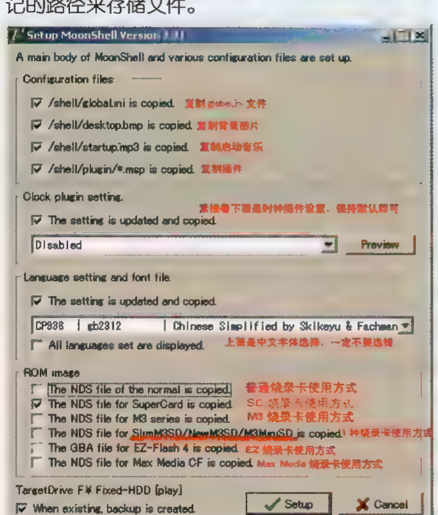
1.安装MoonShell软件到你的烧录卡内。
2.安装影片转换软件在你的电脑上。
3.在电脑上转换好需要的影片。
4.把转换好的影片复制到烧录卡所带的存储卡内。

影音播放器moonshell简易使用教程



这个就是存放路径，我选择了D盘。

首先，下载好moonshell。解压后运行文件夹内的Setup.exe，moonshell会询问你一个存放文件的路径，选择一个好记的路径来存储文件。



然后，如果你用的是EZ1、2、GBALink等这样的GBA烧录卡的话，在运行后弹出的如下对话框中选择EXFS For Flashcart，然后点OK。

最后，如果你使用的是M3、SC、EZ4这类外接SD、miniSD、CF卡类型的烧录卡的话，先将你的存储卡与电脑连接，确认我的电脑中出现可移动磁盘的盘符，然后再如上对话框中直接选择你的可移动磁盘的盘符，按OK即可。

这个路径就是一定要放入SD卡内。笔者是使用SC-SD的用户，所以就设定SC为准的方式了。

在选择了基准方式之后，那么之前选择的那个路径上就会出现如下2个文件：_BOOT_MP.nds、_BOOT_MP_SC.nds。因为笔者选择的是SC方式，所以有第二个文件，我们把第二个文件放在SD卡的根目录下。那个路径中还会有一个名叫shell文件夹，将这个文件夹整个复制到SD卡中。可以把你要使用的图片、文档、音乐和转换好的电影文件等全部放入此文件夹。

开机后选择_BOOT_MP_SC.nds进入，然后上屏有一个文件树，选择你存放的各种文件打开来试试看吧。

功能强大的moonshell软件拥有影音播放的功能，也就是说既可以用它来看电影，也可以用它来听音乐或看漫画。不过后两项相对比较简单，几乎没什么可说的。

任利智	我们不能拿一时的开心，毁掉自己的一生。坚持就是胜利，暑假的我们更快乐！
读者资料	男，20岁，呼和浩特市回民区祥和三区，QQ12367085

NDS影音播放器moonshell高级应用教程

shell文件夹内的desktop.bmp和startup.mp3是背景图片和启动音效，你可以换一个其他你喜欢的。把名字改成和原来一样就可以了，不过文件的大小有限制。图片文件就是大小在256×192一般来说不会有问题，声音就是不要太长一般没问题。

看文档和图片时可以使用触屏点击来上下左右调整，看图时X是放大、Y是缩小（图片最好改的和分辨率相近，也就是256×192或者再稍微小一点，这样不但可以减少空间消耗，还能让显示效果稍有提升）。

播放音乐文件时X是放大音量，Y是缩小音量。L和R平时通用为上一个文件和下一个文件。

下面来介绍一下shell文件夹内global.ini设定文档的一些更改：

FileSelect window set 0=main screen 1=sub screen

◆FileSelectSubScreen=[illegible]

这里的意思是:文件选择窗口在下屏幕还是上屏幕,sub screen是上屏,main screen是下屏

When the lid is shut, Sholder Buttons 0=disabled 1=enabled 2=always disabled

◆ClosedSholderButton=0

当NDS合起来的时候,锁定按键,0—锁定,1—不锁定,2——直锁定

Processing when music ends. 0=stop 1=restart 2=next 3=random

◆[illegible]

音乐播放的默认次序设置 0播放完停止 1重复单曲 2下一曲 3随机播放

要说一下的是这个顺序设定也会影响到其他格式文件的播放顺序

自动关机是点击播放进度条右边的[change]后可以选择这三种形式：

◆[illegible]（正常顺序播放一遍后自动关机）

◆[illegible]（随机顺序播放一遍后自动关机）

◆PowerOff[illegible]（播放完选中的一首歌后自动关机）

用Moonshell看DPG时选择画面在上屏还是下屏s，hell文件夹的global.ini里面设置为

FullScreenOverlaySubScreen=1时就是Top screen上屏显示

FullScreenOverlaySubScreen=0时就是Touch screen下屏显示

The key repeat interval (Unit of Vsync) is set. (set 1=16msec 30=500msec 60=1sec)

◆DelayCount=15

◆RateCount[illegible]

这些是按键延迟的设置了，最好别动

The selected window is hidden. 0=Visible (可见) 1=Hide(隐藏)

◆hiddenAboutWindow(软件相关窗口)=0

◆hiddenHelpWindow(帮助窗口)=0

◆hiddenDateTimeWindow(时钟)=0

This performs a start-up jingle. 0=off 1=on

StartupSound=1

启动声音：1—开启 0—关闭

[TextPlugin]

The interlinear space(pixel). not minus not screen over.

◆SpacePixel=1

这个选项是设置：显示TXT文档的时候，每两行字之间间隔的像素的多少。

Extend Function Flags 0=off 1=on（意思是扩展功能标志）

◆Flag_Interpolate=1

◆Flag_Surround=1

◆Flag_HQMixer=0

具体在软件中体现在什么地方没能找到，字面上的意思是音效、环绕声这一类的，建议全部改成1

◆Sound Scheme（声音方案）

◆Channels=2

◆Frequency=44100

这个简单，双声道 44100HZ

这个是调整在使用moonshell打开各种文件时等待关闭灯光的时间

◆WhenStandby=10

◆WhenPicture=0

◆WhenText=0

◆WhenSound=10

建议设定成上述样子，观看图片和文档时不会关灯，音乐文件打开后10秒后会关灯。

以上这些高级设定建议无经验的初学者在第一次调试的时候，一定要有高人在旁指点，因为如果一旦某一选项被随意更改的话，初学者很难从初始界面中找到已经改变的设置。

另外，其实高级设置只是为软件添色，以及让玩家使用起来更加方便，仅此而已，不是必须要进行更改的必要选项。

请玩家们一定看清各项功能，慎重使用。

郭飞腾 支持狸猫，支持腐文化。我绝对不要腐啊！
读者资料 男，16岁，河南驻马店市

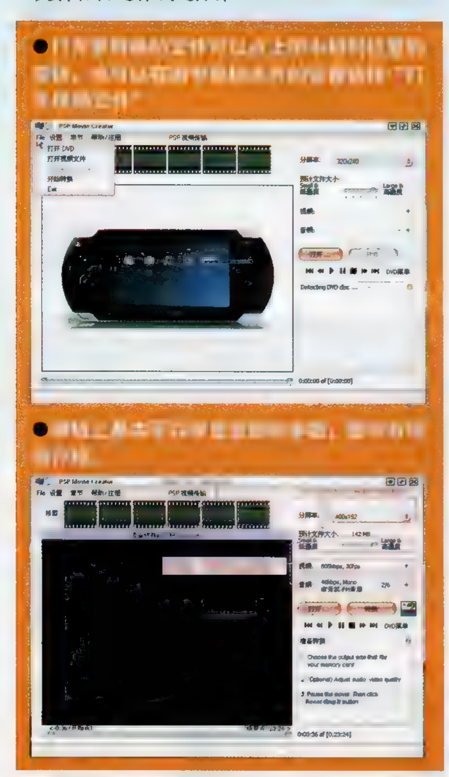


使用PSP Movie Creator制作影片教程

这次将为大家介绍携带型通用的MP4格式流行制作软件之一——PSP Movie Creator，之所以介绍这款软件，是因为它不仅通吃PSP、NDS，在支持转换网上下载的影片的同时，还支持直接转换DVD碟片，可谓一举多用。为了让大家一看即会，特别使用简单明了的中文面版教学，但是大家在网上下载的版本有可能是英文的，注意比对各选项的位置也可以轻松领会转换的方法。

PSP Movie Creator 是 PSP Video Express 的注册版本，比起来PVE，多了以下几个主要功能：

1. 支持DVD直转MP4
2. 支持音量和亮度的调节
3. 支持自由选择裁边方案





【注】2.01版软件支持MP4/AVC，以及批量转换，安装完毕后用crack文件夹内两个文件覆盖安装文件夹内同名文件，即可完成破解。新版本软件除了支持批量转换以外，其它功能并没有太大的变化。





NDS最强中英文记事本RS1.1详尽介绍

NDS最强中英文记事本reno studio目前已经更新到1.1版本（下简称RS）。由文本编辑软件Reno memo v2.60(下简称RM)和图画速记软件Reno Draw 2.0(下简称RD)两个程序组成。2个程序间可以自由切换。它具有TXT文本编辑、网页浏览及编辑、画画速记板等功能。支持保存如TXT等纯文本文件格式，和BMP图像文件格式。使用上也非常的方便。下文将让你对这个NDS最强中英文记事本有更多的了解。

姚辉浩	我是个没有新一代掌机的掌机迷……
读者资料	男，19岁，山东百野检察院家属楼，QQ24507883(

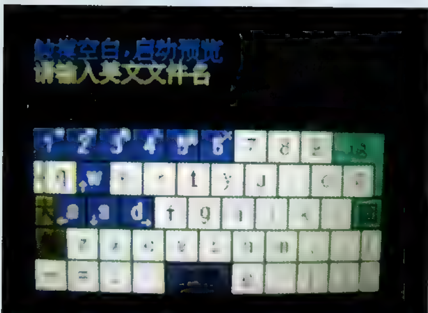
一、RS使用篇

Reno Studio 1.1的安装非常简单。只要选择相应烧录卡的RS版本，解压缩后放在存储卡的根目录下就可以了。注意它只能用于 R4,EZ5,AK+,SCSD,SCCF,M3L等支持DLDI的烧录卡，不支持任何NDS模拟器。

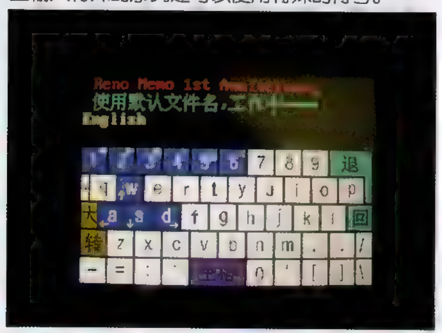
> 【注】一定要放在存储卡的根目录下,放在其他路径可能会导致黑屏而无法使用。
>
> M3L上，如果使用日产的金士顿TF(MicroSD),将无法正常使用本软件。

进入软件默认进入的是RM。在RM下按SELECT就可以进入RD。而在RD下按START选择B就可以回到RM。注意从RD转到RM前，请先保存你的文件。

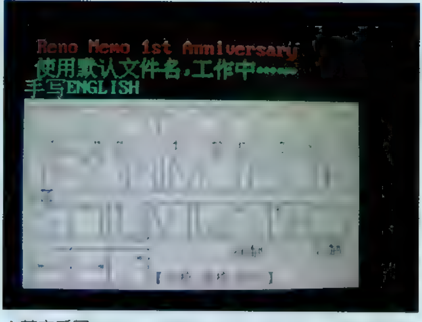
1.第一次打开RS会首先要求输入新建立的文件名字，如果不进行输入，直接点击回车就会使用默认的名字。如果以前已经编辑过的话就会直接显示最后一次保存的文档。



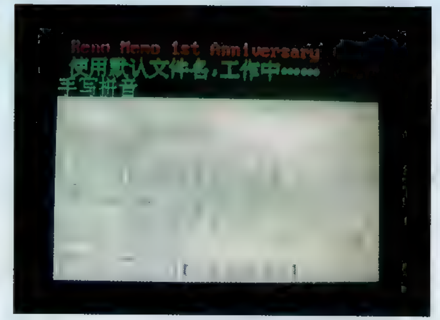
2.建立好文档后就可以进行文本输入了。按A可以进行输入法（中文键盘、英文键盘、英文手写、中文手写）的切换。英文和中文模式下直接使用键盘中的符号。在中文输入法下，通过用键盘输入特殊的序列还可以使用特殊的符号。



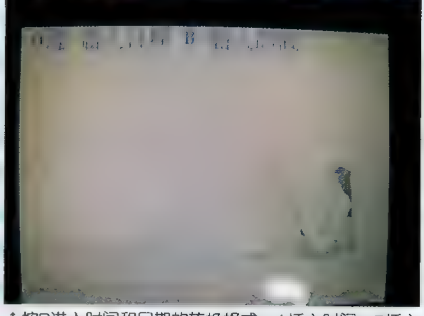
↑英文键盘



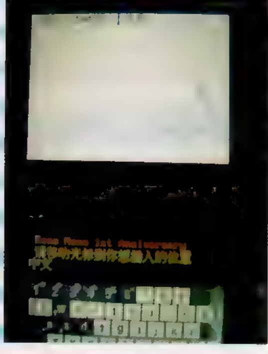
↑英文手写



↑中文手写

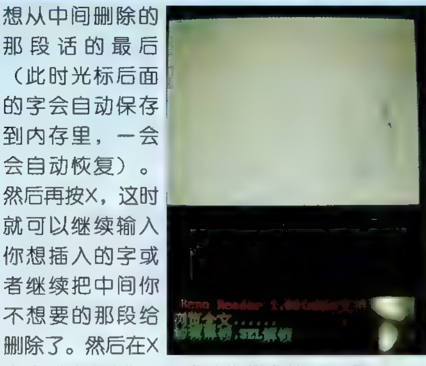


↑按R进入时间和日期的转换格式：A插入时间，B插入日期。

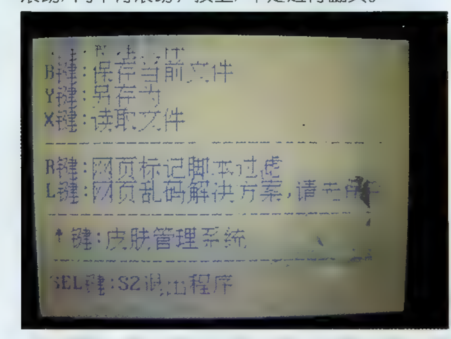


3.写到一半想在文章中间插入或者删除中间某段文字怎么办？这就需要按X进入“随意改”功能了。按键盘的W（上）A（左）S（下）D（右）将光标移动你想插入的地方或者

想从中间删除的那段话的最后（此时光标后面的字会自动保存到内存里，一会会自动恢复）。然后再按X，这时就可以继续输入你想插入的字或者继续把中间你不想要的那段给删除了。然后在X完成“随意改”，原来消失的字就又回来了。



4.按B可以进入浏览模式，轻松浏览全文。在浏览模式中字的颜色是绿色，用L/R进行向上行滚动/向下行滚动，按上/下是进行翻页。



5.写好文章后按start键进入文件选项。保存就是用新建文件的时候输入的文件名进行保存。另存为就是用另外一个名字保存。

6.想重新建立个文件的话按start进入文件选项。按照提示选择新建文件，然后输入文件名字就可以。

7.要读取文件也是按start进入文件选项。按照提示选择读取文件，然后输入文件名字。

8.在新建、另存为、读取时候，上面的屏幕显\reno_memo\record\的所有文件，如文件过多按L/R进行翻页。



9.RM支持词组以及模糊输入法的输入，比如输入“huoju”，就会出来“火炬”；输入“huoj”会出现很多若干选项。

二、其它用法

1.关于软键盘：虚拟键盘上的退=BACKSPACE，回=ENTER，转=SHIFT。大小写输入状态的符号也不一样，如果大家在键盘上没有找到自己需要的符号可以按下“转”再找。

2.特殊符号的输入(都需要在中文输入法下输入)

◆**输入vm可以得到：**

◆**输入vn可以得到：**

◆**输入vnb可以得到：**

◆**输入vns可以得到：**

◆**输入vt可以得到：**



3.用进行Reno Memo网页的浏览和文字部分的编辑

①首先将网页文件HTML，HTM拷贝到record文件夹下。需要注意RS不支持MHT格式的网页。

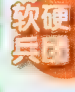
②打开要浏览的网页，方法同打开文本。

③按START，按R进入网页过滤，注意生成文件的默认文件名已经为h2t.bak.txt。

④如果有乱码，在按START，按L进入乱码解决方案。以上就可以基本解决网页的阅读问题。按B键就可以直接浏览。注意网页上的图片不会显示。

⑤浏览网页的方法和浏览文本是一样的，编辑和保存也一样。

4.更换Reno Memo 的皮肤



华文龙	加油北京！加油奥运！加油《PG》！
读者资料	男，20岁，江苏省南京市江宁区竹山路

RM支持自己DIY皮肤，把喜欢的图片做成大小为256×192的24位BMP图片，再把文件名改为rmbg.bmp，替换掉skin文件夹下的同名文件就可以。而字体颜色的修改需要专门的工具，系统提供的字体颜色文件是黑色。希望作者在以后的版本中能提供更多的颜色

三、Reno Draw基本操作

上屏有很人性化的提示，玩家需要做的只是随心所欲的涂鸦。不过在涂鸦过程中需要注意三个地方。

【注意1】当你用了某种特效后感觉不是很满意，请首先要按SEL选择撤销，如果你不撤销继续再选择其他特效那就没有改的余地了。

【注意2】画图文件保存为256×192的24位BMP图片，可以在电脑上任意查看。文件自动保存到RECORD文件夹下。

【注意3】从RD转到RM前，一定要记得保存图片，否则未保存的图画就没了。

四、新功能介绍

1.编辑模块：

重新设计的键盘，用不同的颜色和小图标标注了各个功能键，更加直观。

完美的随意改系统，4个方向了，左右和上下移动光标，而且字不丢失。

支持复制和粘贴，可以进行跨文件的复制和粘贴。

实现剪切和粘贴，同样可以大段大段的删除。

修正了读取256KB以上文件可能在最后会有乱码的问题。

2.文件模块：

可以从文件列表中选择文件，而不需要手动输入文件名就可以读取。

保存读取时候自动实现文本的WIN格式到RS(Unix)格式的转换，不会出现RS编辑的文本在电脑看有黑块，电脑编辑的文本在RS上看有音乐符号了。

强悍的预览系统，不在需要你记忆文件名了，轻轻触摸，就可以显示当前的文件的全文首和尾预览，使用更加的方便。

3.浏览模式的增强：

增加在浏览模式下，使用触摸屏进行翻页的功能，这个功能可以自行打开或者关闭。

浏览模式更名为reno reader 1.0，支持动作感应技术（需要MK6支持），当你插入DSMOTION或者MK6的时候，就可以晃动NDS来翻页了。普通烧录插入的话，则正常的RR1.0功能。

4.图像系统的增强：

图像系统的增强，连续按键画面不再闪烁，画面更清晰。

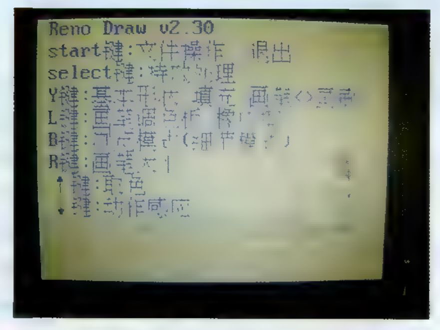
5.个性化系统的增强：

支持最大10套皮肤，可以在程序里自由切换，编辑模式下和浏览模式的字都可以在每套皮肤不同，而且可以利用WIN下的画图来填充fcolor.bmp某个纯色来表示字的颜色，浏览模式字的颜色设置相同。

- 支持自定义按键音。
- 开机画面的改进，支持按屏幕或者A直接进入正式操作。本身开机画面有所延迟

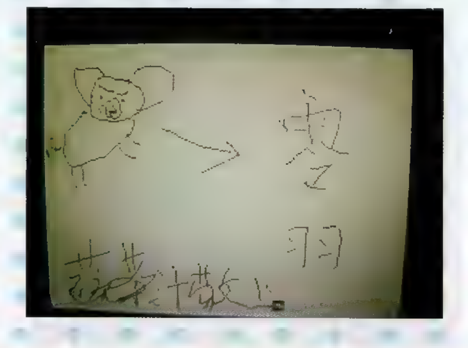
6.RD的改进

- 修正让RD只能读取BMP文件
- 增加基本图形的绘制，绘制的时候实时显示结果，和画画板一样。
- 具有填充桶。
- 具有画刷
- 增加取色工具。
- 支持动作感应画画功能(隐藏功能)。



7.按select键进入画板模式，可以随意涂鸦。

将笔者的作品奉献给大家，不成敬意。



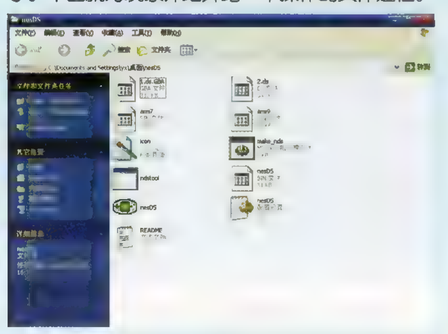
陈凯	不知怎么的在春节期间刚入手小P，电脑就坏了，而又在前段时间，小P失窃了，现在什么都没有了……
读者资料	男，16岁，福建省三明市三元区新市中路



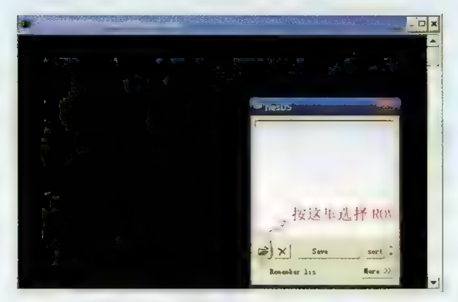
在NDS上运行FC模拟器

FC的经典游戏让人回味无穷，许多拥有NDS的朋友也迫切希望能在NDS上运行FC模拟器。其实这并非难事，操作起来也并不复杂。

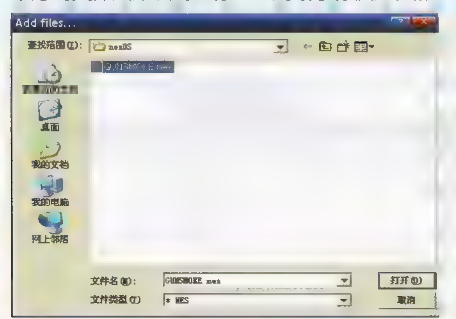
可以利用一款名为“nesDS”的软件，先将扩展名为.nes的FC游戏转换为.nds结尾的nds游戏，然后拷入玩家的烧录卡中，就可以进行游戏了。下面就为玩家详细介绍一下操作的具体过程。

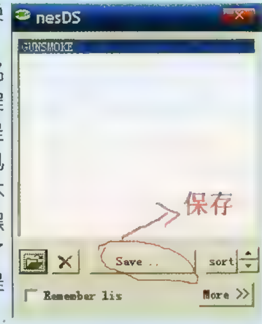


1：首先，到下载软件程序的网站下载“nesDS”软件到自己的电脑；解压后，点击文件夹内的nesDS执行文件（一般为GBA的图标状）。



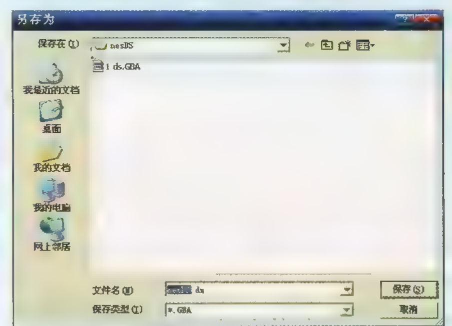
2：点击执行文件后会弹出一个窗口，点击左下方的文件夹形状的图标（已用红字标识），然后就可以选择转换程序。





3：选择扩展名为.nes的FC游戏程序，笔者选用的是众人皆知、名不见经传、神龙见首不见尾的……（腹黑男用冷峻的眼光瞄了偶一眼），好，就是《荒野大镖客》。

4：点击“SAVE”选择文件转换后的存储路径，注意不要重名，否则有被覆盖的可能，一切努力将付诸流水，后果严重，谨慎谨慎。

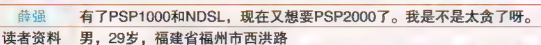


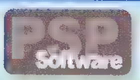
5：起名，请尽量使用英文和数字，避免在烧录卡内出现乱码。

6：将转换好的程序拷入烧录卡。



7：运行转成NDS格式的FC游戏。屏幕上赫然出现了《荒野大镖客》的游戏画面。





Go!Messenger完全使用教程

Go!Messenger是PSP主机上的一款免费在线聊天类的工具软件,它支持语音、视频及文字聊天(目前阶段还不支持中文)。这款软件可以适用于老版的PSP1000以及新版的PSP2000。 另外,与PSP上的另一款网络即时语音沟通工具Skype不同,Go!Messenger并不支持呼叫普通电话。

特别提示:想要正常使用Go!Messenger这款软件的各种相关服务,必须要确保WIFI无线网络环境可以正常使用才行。所以在使用Go!Messenger前,请先在PSP内建立一个有效的WIFI连接热点。

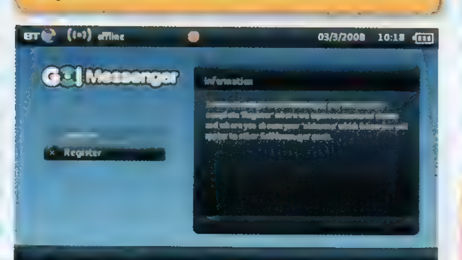
[使用教程上] 注册帐号



首先要按照说明完成Go!Messenger这款软件的下载,然后在在网络中选择Go!Messenger图标,当出现了厂商的Logo后表示已经进入了程序。



在第一次使用Go!Messenger时,我们要做的自然是注册一个新的帐号。在菜单画面下选择"Register"后,按×键确定就会进入注册画面。而对于已经有了账号的朋友,可以选择"Register"上面的"Log On"直接登陆即可。

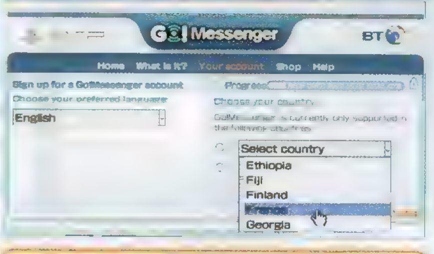


按×键进入"Register"后,首先要进行网络连接。在选择一个可用的WIFI连接点后,按照屏幕提示按○键或者×键即可。(注:在进行此步骤时,根据PSP主机的不同,也会略有不同,某些PSP主机的○键为确定,而有些则变成了×键,具体请按照屏幕提示进行操作。)

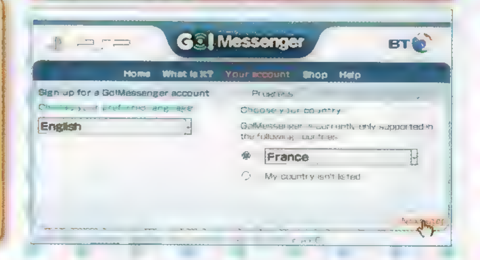
当网络连接成功后,系统将会自动打开一个安全网页,此时PSP的屏幕上会出现是否继续进行操作的提示,再次按照系统的提示选择YES后,按×键确定即可。



当完成上述步骤后,就会进入Go!Messenger的注册页面中,此注册页面的默认语言为英语,这里不需要修改。然后手动选择页面右侧的国家,随便选择一个国家即可。(注意:这里不能选择第二项"其他国家",否则Go!Messenger会提示目前还没有开通其它国家的相关服务。)

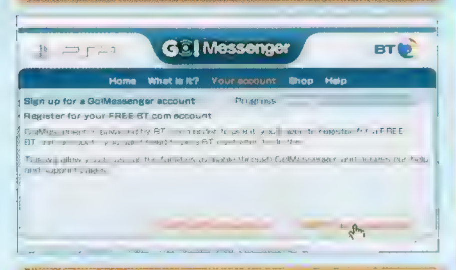


按照操作提示继续进行,当看到画面右下角出现了"Next Step"的提示后,在该选项上按×键继续进入下一步设置。



万贺明	猴子你怎么回事,我那么支持你,你给我PSP了么?
读者资料	男,16,天津市塘沽区中心北路

进入后会出现一个新画面，在屏幕下方有两个选项。这里要选择右边的 “I Don't have an account”来注册一个全新的帐号。



选择“I Don't have an account”后紧接着就会出现注册的菜单。在“Crteate a username”选项栏中输入要使用的帐号名（该帐号的长度要求大于6个字符）。而后在xiamian “Create a password”与“Confire Password”中分别输入两遍个人密码。当这三项都设置完成后，就可以选择“Next Step”继续下一步操作了（完成注册后，再次登陆时就可以使用这个帐号与密码了）。

来到下一个菜单中，在“Email address”与“Confirm email address”中输入相同的电子邮件地址。然后继续选择“Next Step”按确定键继续。



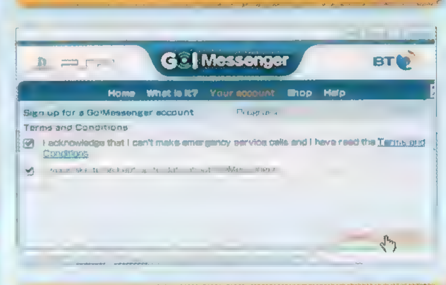
确定之后来到选择安全提问的菜单中，在第一项里随便选择一个问题后，在下一项中选择好一个答案，然后选择“Next Step”按确定键继续进行下一步设定。



在这个菜单下，要输入一些个人信息了。首先从屏幕中左边画面里的选项中分别填入性别、姓名等基本信息，而后在右边填入个人出生日期。当全部选项都填写完成以后，选择 “Next Step”按确定键继续下一步。

来到选择昵称的画面后，可以选择与登录帐号所不同的，也可以直接选择登录帐号作为昵称（随便选择即可）。确定要使用的昵称之后，选择 “Next Step”按确定键继续下一步。

接下来的是是否接受用户协议的选项，在画面左边打上对勾后即表示接受了用户协议。之后选择“Submit registration”按确定键继续。

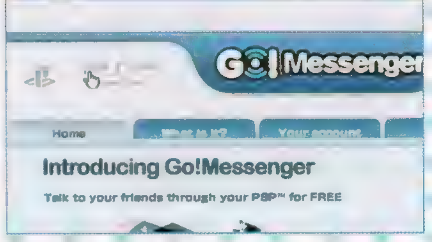


经过了一系列的设定，终于来到最后的选项菜单了。这里是一个之前各项设定信息的综合阅览，为了避免出错，最好还是再仔细确认一下。当确定所选设定项全部没有问题后，就可以选择“Finish”来完成设定了。到此为止，Go!Messenger的账号注册全部完成，下面就可以关闭浏览器，使用刚才注册的帐号和密码来登录Go!Messenger了。



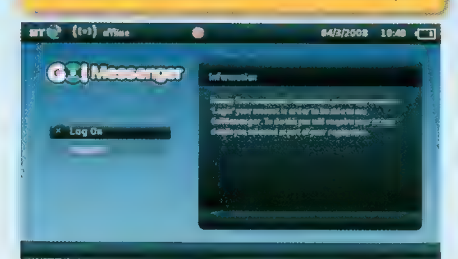
[使用教程下] 登陆

在注册账号完成后，就可以使用注册的账号与密码来登录Go!Messenger了。在第一次登录时，系统如果提示说用户名或是密码有错误，而确认自己没有输入错误的情况下，请等待24小时之后再次登录即可。

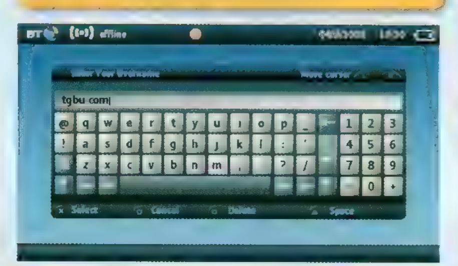


石志鹏	《高达》中经典的扎古、大魔都是独眼巨人的说！（某编：大魔我也喜欢）
读者资料	男，16，安徽省巢湖市第一中学高一

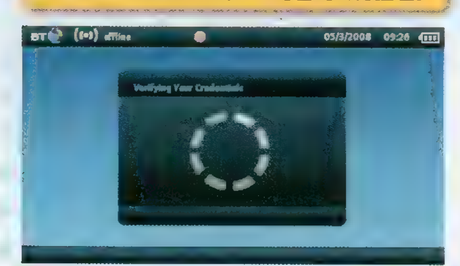
上文已经说过，在进入Go!Messenger后，在菜单画面中选择第一项“Log On”即可。



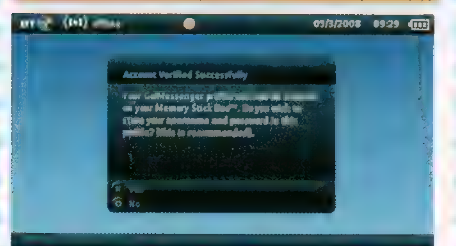
按照系统的提示进行操作，输入刚刚注册的用户名与密码。注意，这里是使用回车键来确认的（与真实的PC键盘操作相同）。



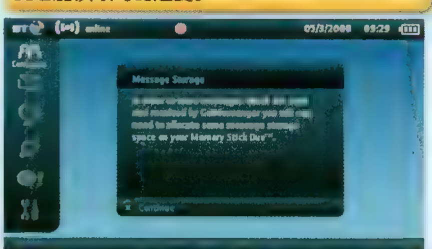
如果一切正常，就会出现如下的画面，这表示系统正在对输入的用户名与密码进行验证。



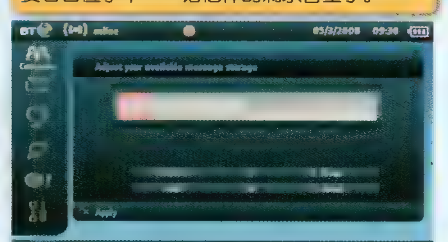
当经过短暂的验证后，系统就会提示是否自动保存密码，如果选择记住密码则下次登录时即可省去手工输入密码的过程，反之，下次登录时还会重复上述步骤。



在第一次登录Go!Messenger后，会出现如下的一个系统提示画面，选择确定后系统会把一些必要的数据保存在PSP的记忆棒中，以便增加读取时的速度。



进入下一步后，来到设定Go!Messenger信息占用量的画面中。在这里可以手动选择Go!Messenger的信息占用PSP记忆棒的空间大小，当然，最低不能小于6M的空间，而最高则可以设定为64M。至于该如何选择，最主要的还是要看各位手中PSP记忆棒的剩余容量了。



当成功完成上一步操作后，就可以正式进入Go!Messenger的操作界面了。下面来简单说明一下操作。

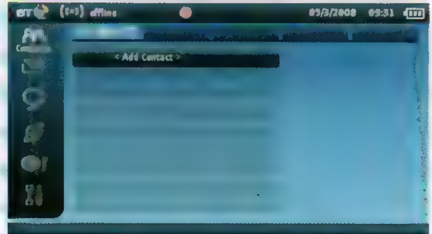
方向键： 用于移动光标

×键： 用于确认操作

○键： 用于取消操作

L+方向键： 用于切换左侧功能列表

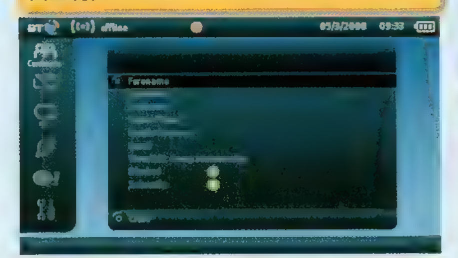
进入Go!Messenger的操作界面后，首先要做的是添加一个联系人。只有添加了联系人后，才可以正常的与其聊天。进行输入时，在Contacts选项栏下的Add Contact里填上朋友的Go!Messenger账号即可。



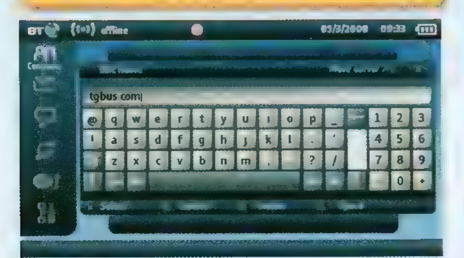
李博文　如果每册PG卖8.2多好，省下8角买邮票寄回函。（某编：腹黑男是不会同意的）

读者资料　男，16，天津市河西区

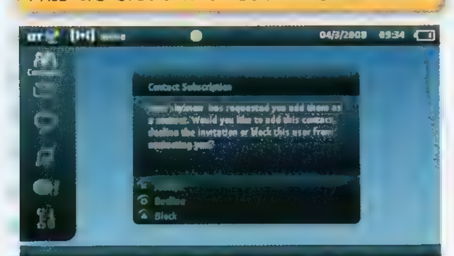
在Add Contact里输入完账号，就会出现一个新的窗口，选择窗口其中的“Nickname”后，与刚才登录窗口相同的一个屏幕键盘会再次出现。



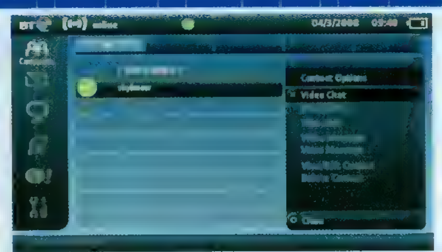
之后，在屏幕键盘上输入对方的账号，完成后点击回车即可。



当操作成功后，会在新的联系人名单画面上出现刚才输入过的对方名称。如果对方没在线上，则名称会显示为灰黑色。在第一次时，系统还会提示是否要加其为好友，按×键接受即可（此时按○键为拒绝）。当一切都设定完成、并加对方为好友后，就可以开始与其聊天了。



在选择完好友后，按×键会出现一个联络菜单。在此菜单下，可以有语音聊天、视频聊天、文字聊天、语音信息、视频信息等选项。其中，语音聊天、视频聊天与文字聊天要求在对方在线的情况下才可进行（这是废话……），而语音信息与视频信息则是向对方发送语音或视频邮件（注：Go!Messenger无法向离线用户发送文本信息）。

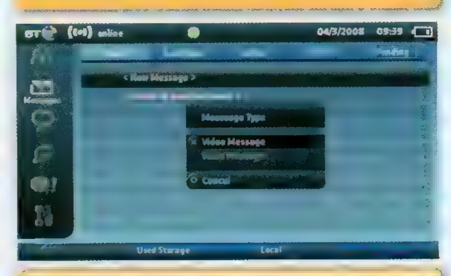


在选择了文字聊天之后，系统会自动弹出一个聊天的窗口，而在此时屏幕界面左侧的“Text Chat”图标则会变亮起来。

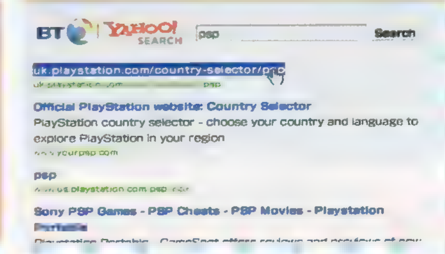
屏幕画面的中间位置为聊天的窗口，右上方为参与聊天的人员。右下方为操作界面，可以呼出屏幕键盘。而当呼出屏幕键盘后，聊天窗口就会自动缩短。

除了普通的文字聊天以外，Go!Messenger软件还支持与别人语音聊天以及视频聊天。如果对方不在线则可以给他发送语音信息、视频信息（注意：想要实现Go!Messenger的此项功能，则需要拥有专用的麦克风或者摄像头才可以）。

在语音或者视频信息发送出去之后，对方会在下次上线的时候在Messenger菜单中看到相关邮件。



除了上述所说的聊天功能之外，Go!Messenger软件甚至还与yahoo公司合作推出了针对PSP主机的专用搜索服务，以下就是搜索结果的页面。玩家选择主菜单上的yahoo图标即可开始搜索。





电子书阅读软件eReader使用教程

eReader是一款可以在PSP上阅读电子书、听音乐、看图片的自制软件。该软件最大的特点就是功能强大界面简单，基本上这款软件可以满足大家在PSP上阅读的需求。下面就来具体说明一下eReader的使用方法。

注：在正式开始安装eReader软件之前，请先确认一下所持的PSP主机的版本信息。

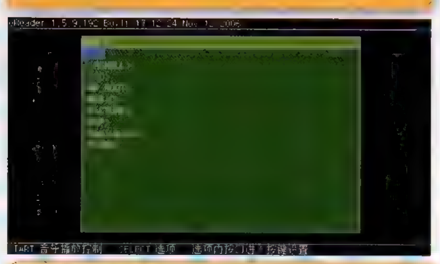


在从网上下载的eReader软件包里，通常都会有数个版本的eReader。大家可以根据自己所持的PSP主机的版本来选择相应的进行安装。（普通版本的eReader_1_5_9.7z可以适用于绝大多数的主机，建议安装这个版本。）

确定好版本之后，在打开压缩包时，会出现16bit和32bit两种分类，如果不能确定哪种是最为合适的话，建议就选择16bit吧。

当打开16bit（或32bit）的文件夹后,会出现“100”“150”“2XX”三个文件夹,这里是根据PSP版本进行的分类,如果你是1.50系统,那么就将150目录中的两个文件夹拷贝到PSP中的PSP/GAME目录中；而如果是其他OE/M33系统,建议将150目录中的两个文件夹拷贝到GAME或者是GAME150目录中去。（下图中所显示的就是PSP记忆棒根目录中的文件和文件夹。）

完成上述操作,打开PSP中查看记忆棒中的程序,可看到eReader的图标。然后按○键运行该程序,就可以进入eReader程序的主界面了。

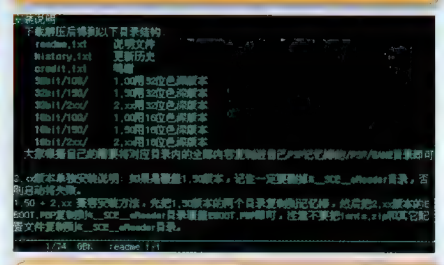


当上述操作没有出现任何问题时，就可以正式使用eReader来看电子书或听音乐了。

eReader功能·看电子书

要说eReader最大的功能，那就是看电子书了，只要你将TXT格式的文本文件复制到PSP的记忆棒中，那么就可以使用eReader非常方便的进行浏览，因为eReader软件支持浏览PSP中所有的目录，它甚至包括了flash0和flash1这两块系统空间(注意！这里面的文件千万不要随便动，否则导致PSP变砖的哦)。

在找到所想查看的文件之后，点○键即可打开该文件。例如，在下图中打开的是eReader的说明文件Readme.txt（以下完全为默认情况下打开文本)。



如上图所示，Readme.txt文本文件已经被成功打开了。并且在屏幕的最底端，程序预留了一行文字的空间，用于显示文件的一些相关信息。从左到右依次是“当前行数/总行数/编码格式/文件名全称”。

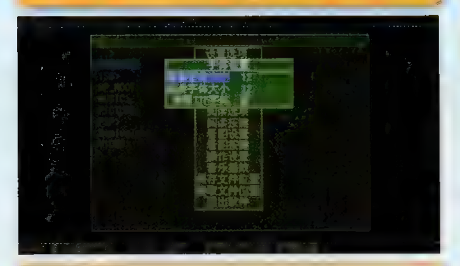
在默认的情况下，eReader软件文本阅读的按键设置是如下图所示的。建议大家最好记住这些按键的操作功能，以便在阅读的时候不必反复查看。



玩家可以在任何时间通过按下SELECT键来呼出系统菜单,然后选择其中的“阅读按键”就可以看到上面的截图了。当然在这个界面中也可以方便的进行按键的修改。另外，在相关

选项中你还可以设定PSP线控为翻页键。这样，在某些状态下看起书来就更加方便了。

如果觉得软件的默认状态用起来不是很合适，那么也可以在系统菜单中的“字体设置”、“颜色设置”和“阅读选项”中进行调整。



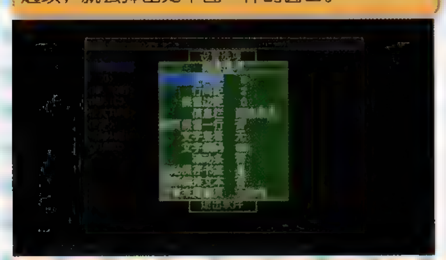
在字体设置中，可以自由定义菜单字体和阅读字体。字体有多种“型号”可选，或者也可以使用自己定义的字体(TTF格式的字体)，但首先需要将字体文件拷贝到PSP的记忆棒相应的中。



如上图所示，此画面可设置系统的字体颜色以及背景颜色。另外，软件允许使用图片当作程序背景(比如可以先打开一幅图片，然后再退出……)，并可以将其自动转变成灰度背景图片。

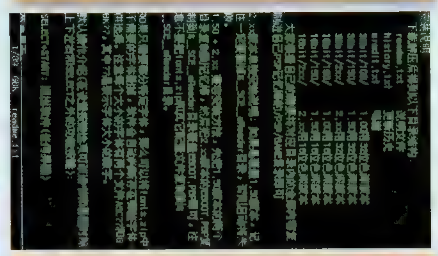
看了上述的说明，大家对如何使用eReader来看电子书是不是已经熟悉了呢，接下来继续为大家讲述电子书阅读时的高级配置。

首先，打开主菜单，然后选择里边的阅读选项，就会弹出如下图一样的窗口。

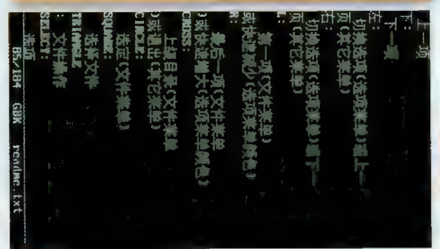


如图，其中前两项是设定每个文字的间隔、行与行之间的间隔以及文字到四边的距离。所以如果觉得整个屏幕显示的太过密集的话，那么就把这里的间距调大一点，让一个屏幕的文字显得不那么拥挤。

还有，信息栏指的是阅读时显示在最底部的那个一行文件信息，也可以从这里将其关闭。而翻页保留一行、文字竖看、滚动条等等选项的功能，都非常简单，这里就不再废话了。



上图为打开了文字竖看的效果。



如图，这是调整了文字的字体，现在是大字体状态。



如上图，现在开启了滚动条显示功能，大家可以清楚地看到现在已经读到文章的什么位



置了。当然，通过观看底部的信息栏也可以得出相类似的信息(当前行/总行数)。

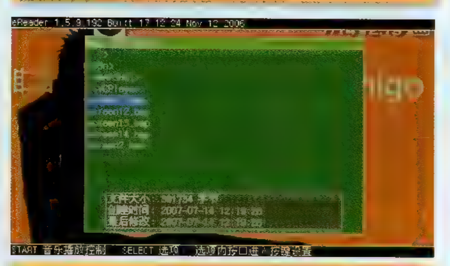
作为一款阅读软件，eReader当然也支持书签功能。随时按Select键打开主菜单，其中的最后两项就是和书签有关的，分别是存储书签和读取书签。

上图就是保存书签的菜单窗口，可使用的书签数量还是很多的，足够大家阅读使用了。

[eReader功能] 看图片

除了观看由纯文字组成的电子书，我们还可以在PSP上使用eReader软件来观看漫画等图片格式的文件。（比起NDS那小小的屏幕，在PSP上看图片绝对是一件非常享受的事情。）

使用eReader软件来看图片其实也是非常简单的一件事情，大家只需要将图片拷贝到PSP的记忆棒中，然后在eReader中找到它，即可顺利打开。



如上图所示，找到想要看的图片文件，然后按○键，即可打开该图片文件。



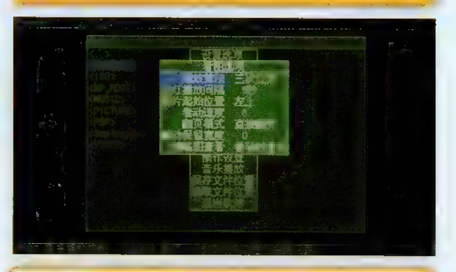
按照上面的操作，成功打开一个图片后，如果该图片比PSP的分辨率小，那么就是正常显示；而如果该图片比PSP的分辨率大，eReader软件也是会以原始大小打开图片，超出屏幕的部分不显示（默认状态下）。

当然了，默认不显示出来并不是代表就没法查看，这时大家只需要按动方向键就可以移动图片，以此来查看整张图片。

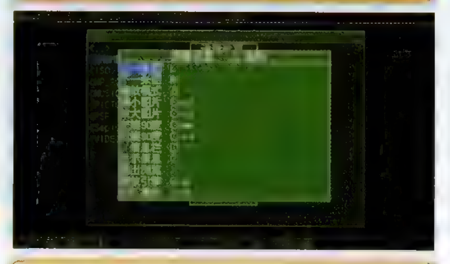


在默认的情况下，移动图片的过程中，系统程序会在屏幕上显示出一个小的窗口，用来标识目前所显示的局部图片在整体图片中是处于什么位置。以便让大家更清楚地了解一些相关的信息。

上述的全部情况都是默认的设置，当大家要想进行高级设置时，还需要通过SELECT键打开主菜单，然后做一些相应的修改。其中与看图有关的选项包括“看图设置”、“按键设置”两个部分。



在“看图设置”的选项中，大家可以设定诸如缩放算法(即，使用立方还是线性缩放)、幻灯片的播放时间、查看图片的起始位置、图片滚动的速度等等，各种涉及到具体使用的细节功能。



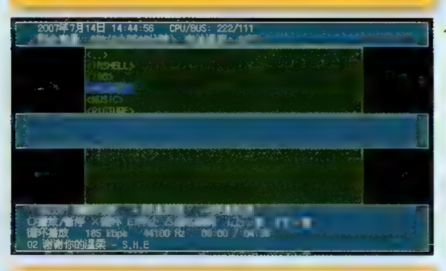
接下来继续看“按键设置”选项的设定。在此选项中,大家可以自由设置观看图片时的各种按键的功能,在默认情况下，方向键可以控制一张图片内部的“拖拽看图”功能,而L键和R键以及右手位的四个按键则是控制图片显示的其他功能。

黄奇耀 | 对了，把小编的Q群告诉我们吧！（某编：给个小P，咱俩换）
读者资料 男，21，广东省肇庆市端州区人民南路，QQ766675538

[eReader功能] 听音乐

eReader软件不仅仅可以观看电子书或是欣赏图片，它也还支持在观看电子书或是欣赏图片的同时听音乐。当然，大家也可以把eReader软件的这项功能单独来使用（当成播放器来使……）。

在任意的界面下按Start键后，即可打开音乐播放界面。该界面可以分成上、中、下三个部分，在上部中显示的是当前的时间、CPU的频率以及剩余的电量等相关的信息，而下部则是音乐播放的控制说明以及所播放音乐的相关信息，而中间则是显示歌词的地方(如果有歌词的话……)。

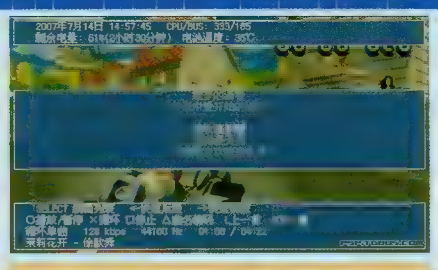


由于eReader软件并不会自动搜索PSP中所存在的音乐文件，所以大家需要手工编辑播放列表，向其中加入音乐文件才可以实现音乐的播放。加入音乐的方法很简单，就是在主界面的文件选单中找到音乐文件然后按○键就可以了。



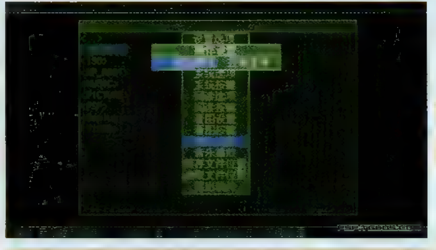
如上图所示，屏幕中间的窗口内有MP3、WMA等格式的音乐文件，能够成功显示，即代表均可正常进行播放。

如果大家想让音乐播放的同时还显示出相应的歌词，那么只需要将LRC格式的歌词文件和MP3等音乐文件放置在相同的目录中，并且还要注意使用相同的文件名，这样一来eReader软件就可以在播放音乐的同时自动显示出相应的歌词了。

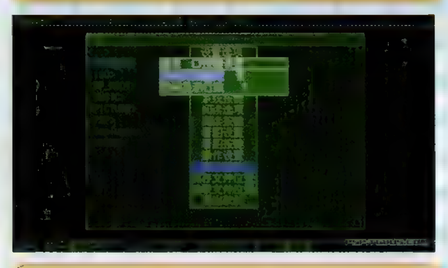


如上面的图中所示，eReader软件在有歌词文件存在时的音乐播放中，中间部分为歌词显示区域。

当然了，上述的本项功能的使用也全部是指系统默认下的状态。如果大家需要对上述的某些功能进行调整，那么依然是通过按Select键，然后在打开的主菜单中进行相关设置。与音乐播放有关的设置包括“操作设置”和“音乐播放”。



在“操作设置”这个选项中，大家可以选择线控的控制功能。即，线控到底是用来控制音乐播放，还是用来控制电子书翻页就是在这里设置的。



而“音乐播放”选项中，大家可以设定音乐是否自动播放，以及歌词显示的行数(默认情况下只显示3行)。

当大家确认一切的设置都没有问题以后，就可以从上述的音乐控制界面中退出来，一边听着自己喜欢的音乐，一边阅读电子书或是欣赏图片了。

贾继刚　我写的再有内涵也没看到小编们把我选上，哭死。（某编：小刚要坚强！）

读者资料　男，16，江苏省连云港市赣榆县青口一中，QQ356817273

□文责 / 八房

MH专区 狩人营地

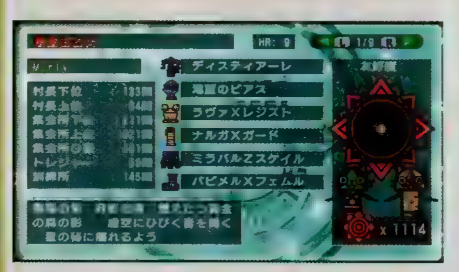
狩人营地图区征稿开始！如果你在游戏过程中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那么请给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可。联系方式与紧急任务投稿方式相同。

大家好，我是八房，欢迎来到狩人营地——呵呵呵，看到我的话估计有不少读者朋友会感到意外。事情是这样的，翔武君最近邂逅了一位非常让人倾心的女士，于是做完103期后就火速回老家结……哎呀！（被翔武砸头）。其实是因为暗凌大姐头离开了，所以翔武君作为PG人气最高腹黑男接管了PGBAR的大业，于是我就借机占了他的营地哦（笑）。

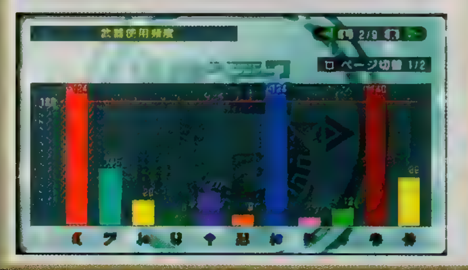
DVD MOV 光盘收录

八房的狩猎杂谈

……诸位腹黑男fans不用担心，其实上面那句话其实也是嘘い(说笑的)！翔武君在工作会议上提出，狩人营地也要多元化发展，所以建议我也加入到狩人营地，希望能够为狩人营地带来新的活力。感谢翔武君如此信任我，今后我将与翔武轮流主持营地，还请大家多多关照了。



还是依例先介绍一下自己吧。前面翔武好像介绍过我，他说得，嗯，符合率大概60%吧。从狩猎风格来讲，我是绝对谨慎派的，所以吃药很多，技能也偏向保命技。而且我一直觉得，如果是在联机的话，尽力保持自己的血不被怪物一击KO是一种美德——类似的“美德”还有很多，比如，绝对不会故意和某些太刀党一样不分青红皂白连同伴带怪物一起砍；不会在联机时候使用散弹等容易妨碍别人的东西；从萌区房间退出的时候一定记得出集会所等等。啊啦，我真是一位礼节周全的骑士啊（笑）。至于武器方面，我不是那种会把一种武器一直用



下去的人，毕竟十一种武器，只用一种的话实在太浪费了。出于这样的想法呢，我的狩猎轨迹就是：与武器A度蜜月——转入冷淡期——与武器B度蜜月……最近我比较热衷的武器是大剑、长枪和重弩，非关《MHP2G》的调整，只是正好在P2末期对这三种武器有爱，所以就用了。村长毕业我是用大剑过的。对了，我对双刀和铳枪非常苦手，怎么用都没有感觉，诸位朋友们有心得的话可要来稿真传我啊。



八房的配装心得



装备	装备珠
渴望的耳饰	——
熔岩鱼X身	根性珠×1 大根性珠×1
迅龙X手	大根性珠×1
红黑龙Z腰	光避珠×1
蝴蝶X腿	光避珠×1 根性珠×1

防御力：334	火耐性：9	水耐性：3
雷：10	冰耐性：5	龙耐性：3

刘泽宇：为我加油吧！还40多天就解放了！到那时别忘给我个小P哦！
读者资料：男，16，天津市南开区育园中学，QQ937909518

装备要求	
迅龙X弩装头	捕绳珠×1 捕缚珠×1
迅龙X身	捕缚珠×1
迅龙X手	捕缚珠×1
水龙X腰	观察珠×2
潮蝶X腿	捕缚珠×1 观察珠×1

防御力：367	火耐性：-4	水耐性：14
雷：0	冰耐性：9	龙耐性：6

●**发动技能**

根性：体力在60以上时，受到致死攻击会剩余1HP。

回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

激运：任务成功后奖励素材变多。

●**装备说明**：取得了激运耳环之后配合的素材搜刮装，弩手版。这套装可是我的得意配装之一哦！如你所见，这个装备最大的优点就是非常有气势（笑）。穿上之后十分"威武"，好像反派大魔王，任谁看了都会一震吧。从技能上来讲，激运自然是主要技能（就是为了激运配的嘛），而回避性能+2和根性则是非常可靠的保命技能，而且有了这两个技能后，走位和立回也变得相对轻松，能够间接增加攻击效率，用重弩时候尤为突出。此装防御力在弩装里已经算是非常高的了，而且所有耐性都为正。头部佩戴激运头饰，所以可以任意派生出其他配装，如换成增弹耳环（装填数UP）、猫的伪装头（爆师）、混沌耳饰（特攻强化）、猫师耳环（猫的指导交流）等。



●**发动技能**

捕获名人：捕获怪物的素材奖励数量增加。

回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

捕获见极：被标记的怪物血量降到捕捉标准后,其地图图标会变黄。

●**装备说明**：同样是一套高防御力、高耐性的弩装，同样是以回避性能作为防御技能，这套装的主要用途是捕获怪物。在捕获见极的帮助下，捕捉怪物的成功率大大提高了，这样捕获名人的优势就可以得到最大体现。顺便，这衣服蛮漂亮的，水龙腰带很酷。我记得我有说过"如果看到性能一般但样子好看的装备那就是出自我手"，看，没说错吧（笑）。



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

委言	掌机失窃，小偷即将抓获。
读者资料	男，17，乌鲁木齐师大附中高二，QQ369333774

装备要求	
心眼耳饰	——
怪鸟Z身	重块珠×1
怪鸟Z手	重块珠×1
怪鸟Z腰	重块珠×1
怪鸟Z腿	天愈珠×1 达人珠×1

防御力：535	火耐性：8	水耐性：-8
雷：0	冰耐性：-8	龙耐性：-4

●发动技能

风压【大】无效：除能把人吹倒的龙风压外一切风压无效。

体力回复道具强化：体力回复道具的HP回复量1.2倍。

见切+1：会心率+10%。

心眼：不会发生弹刀现象，但斩味消耗和伤害仍按弹刀时计算。

体力-10：最大HP-10。

●装备说明：乍看起来很平凡的配装，耐性和防御都不甚了了，其实挺好用的。这套装备是长枪装，在对抗火龙和角龙时非常有效，雌火雄火的落地风压以及角龙的钻地风压都可以抵抗，心眼也避免了弹刀问题。而且，见切+1虽然本身不很显眼，但能够引发本身武器斩味带来的会心加成（白斩时会心增加10%，拿封龙枪的话会心是35%而不是25%），弥补了伤害上的缺陷，再配合体力回复道具强化，持久力也提升了，打黑龙都不成问题。顺便，武器有一洞的话可以镶嵌体力珠，这样就可以消掉负面技能体力-10。



装备要求	
渴望耳饰	——
蝴蝶X身	匠珠×2
蝴蝶X手	名匠珠×1
蝴蝶X腰	名匠珠×1
迅龙X腿	光避珠×1

防御力：527	火耐性：5	水耐性：-12
雷：6	冰耐性：-10	龙耐性：-6

●发动技能

回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

激运：任务成功后奖励素材变多。

匠：斩味槽+1。

●装备说明：与第一套相对的，激运耳饰套装剑士版。同样是以激运为中心，攻击方面有最佳攻击技能匠，防御面也有强大的回避性能2助阵，性能非常可靠。527的防御力虽然在剑士装里略低，但火、雷和龙三个关键耐性都有着不输于弩装的表现，实际抗打能力与一线剑装不相伯仲。外貌方面，迅龙X的开裆裤被蝴蝶全套巧妙地覆盖起来，整体浑然一体，相当美观。



装备要求	
杰尼西斯（铳枪）	研磨珠×3
心眼耳饰	——
钢龙X身	大根性珠×1
盾蟹Z手	研磨珠×2 根性珠×1
黑龙X腰	大根性珠×1
钢龙X腿	斩铁珠×2

防御力：545	火耐性：0	水耐性：9
雷：-4	冰耐性：6	龙耐性：-10

●发动技能

根性：体力在60以上时，受到致死攻击会剩余1HP。

砥石使用高速化：磨刀时间大幅度缩短。

心眼：不会发生弹刀现象，但斩味消耗和伤害仍按弹刀时计算。

业物：斩味消耗量减半，若消耗量是1，50%概率不消耗。

●装备说明：样貌无可挑剔的铳枪用混装，从武器到衣服都浑然一体，杰尼西斯拔出来时候还会转的哦！如果不觉得难看的话可以把杰尼西斯换成玉米铳。高磨、业物和心眼保证了铳枪在攻击输出方面稳定而强大，而根性则可以使得防御和耐性不甚突出的此装生存力大大上升。这套装备的设计本意是凭借杰尼西斯扩散LV4的良好炮击性能对抗祖龙和红黑龙。为什么没有炮击必要的技能炮术王？如果你有爆碎耳饰的话就替下心眼耳饰好了，我不会告诉你那东西怎么得哦。



装备要求	
迅龙X弩装头	名匠珠×1
迅龙X身	拔击珠×1
镰蟹X手	拔击珠×1
迅龙X腰	匠珠×2
蝴蝶X腿	名匠珠×1

防御力：548	火耐性：-6	水耐性：7
雷：-5	冰耐性：2	龙耐性：3

●**发动技能**

回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

拔刀术：武器的拔刀攻击必定是会心一击。

匠：斩味槽+1。

●装备说明：螃蟹爪双子装，攻击版。此装的耐性略逊，而且用了一个弩装头，所以扛打能力比较不好，但攻击方面可是很强大的！回避2+匠的万能组合自然不必说，强大的新技能拔刀术可以大大提高锤子和大剑的输出。凭借回避2的高机动性和高安全性进行周旋，再用会心一击的大剑和锤子攻击进行输出，非常潇洒。顺便，此装的样子很可爱的哦！



装备要求	
迅龙X弩装头	名匠珠×1
迅龙X身	大根性珠×1
盾蟹Z手	名匠珠×1
迅龙X腰	大根性珠×1
蝴蝶X腿	匠珠×2 根性珠×1

防御力：547	火耐性：-7	水耐性：8
雷：-6	冰耐性：-1	龙耐性：4

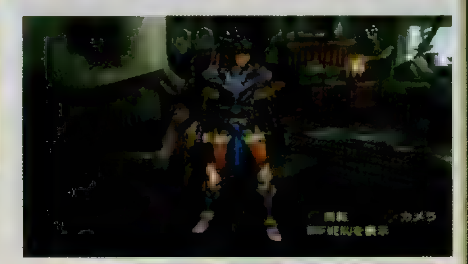
●**发动技能**

回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

根性：体力在60以上时，受到致死攻击会剩余1HP。

匠：斩味槽+1。

●装备说明：螃蟹爪双子装，防御版。除了手部之外，其他四件都与上一套一致，所以防御力和耐性基本上和攻击版一致。比起攻击版，防御版放弃了拔刀术而增加了保命技能根性，配合回避2和匠，非常适合挑战那种攻击力很强的敌手，比如片角魔王，爆炎JUMP等。而且，放弃拔刀术的话，装备的泛用性也得到提升，片手和长枪一类不能经常拔刀的武器也可以用了。花一套的素材做两套装备，很实惠吧（笑）。



装备要求	
迅龙X剑装头	大根性珠×1
盾蟹Z身	大根性珠×1
迅龙X手	大根性珠×1
迅龙X腰	光避珠×1
花Z腿	光避珠×1

防御力：397	火耐性：-7	水耐性：19
雷：-5	冰耐性：6	龙耐性：4

●**发动技能**

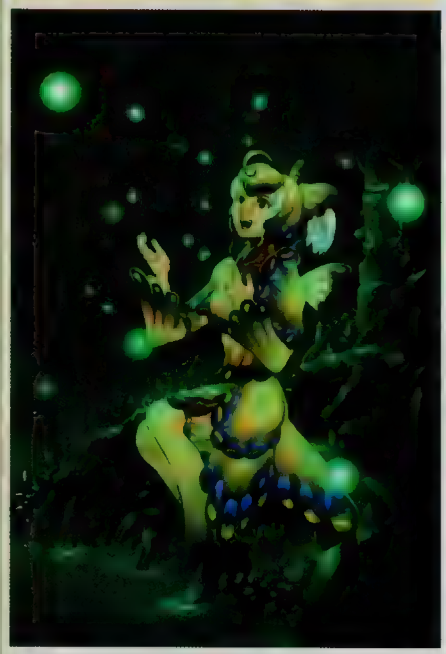
根性：体力在60以上时，受到致死攻击会剩余1HP。

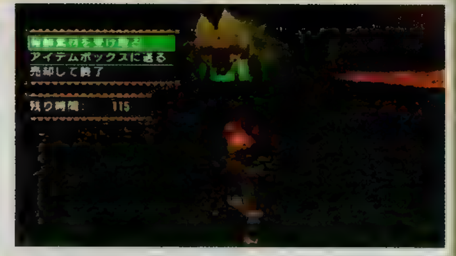
回避性能+2：翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳无敌时间增加24帧。

回避距离：飞扑、翻滚和长枪、铳的侧步、后跳以及弓的后跳距离增加。

●装备说明：最安全的弩手用配装之一。回避性能2+回避距离已经是非常稳妥，再加上根性，一般很难被打中，就算中招也有根性可以保命。而且本装备的头部用了剑装头，防御力比弩装头高一半。美中不足是本装的火和雷耐性较差，要当心哦。由于没有攻击辅助技能，所以武器宜选红黑弩、弓一类对装备要求较少的。

八房的贴图版





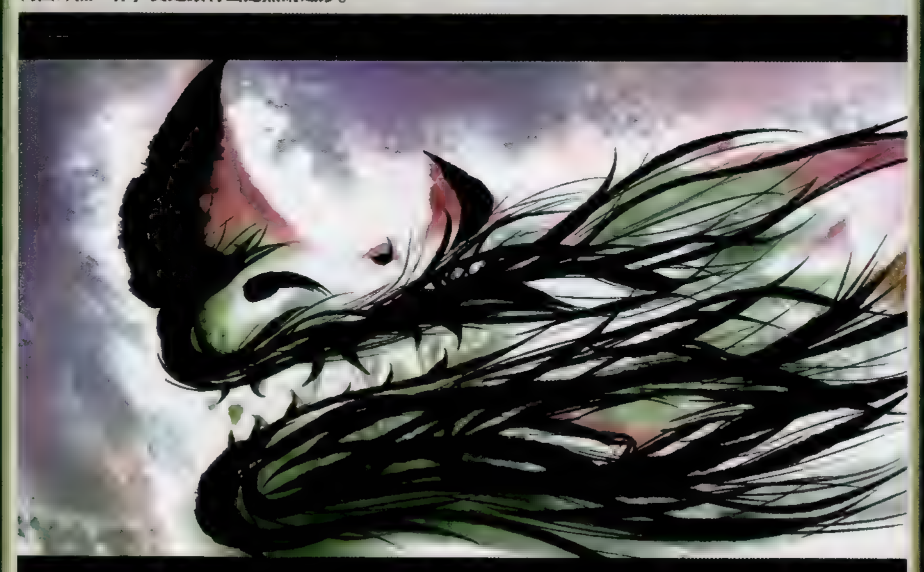
↑舰长！敌方机动兵器高速飞来！右舷主炮，迎击！

←一个人非常喜欢的一张绘图，作者有着相当的画功，画面整体圆润柔和，意境深远，可见同人界实在是人才济济啊！

↓电龙："其实我是圣○士！只要睁开眼睛就可以用出天☆○轮！哎，为啥我挂了？"



↓一张极有气势的水墨风绘图，作者以飘逸潇洒的笔触勾勒出了老山龙的气势。尤其是眼睛的描绘，与整个构图浑然一体，真是颇有画龙点睛之妙。



潘斐　请翻到这一页的读者为地震中死去的同胞默哀一分钟。
读者资料　男，18，四川省西昌市第一中学

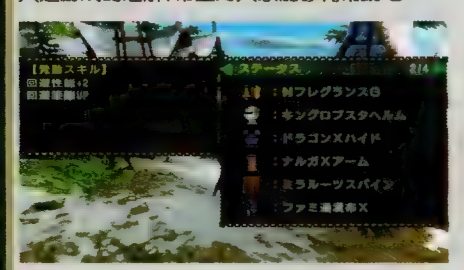
八房的工会BAR



怎么样啊诸位？从这些配装里就能够大致了解我的狩猎风格了吧？回避2，根性，安全性第一！比起直接增加攻击技能，用防御技能提高立回灵活度，从而提高攻击效率这种以手数弥补威力的作战方法正是我的最爱。诸位回避党们，一起来狩猎吧！



这个栏目并没有固定的内容，可以说是想起啥就说啥的地方吧……本期由于还没有读者来稿，所以我决定简单给大家讲讲自己对于怪物猎人这游戏的理解，希望对大家能够有帮助吧……



首先是关于配装方面的，现在经常可以在论坛上看到一些朋友们发问“我到了XXX进度，该穿什么套装”“HR7新手装备求推”一类的问题，而答案也往往相当程式化，比如“楼主建议你去打XX，做XXX”，这样也不是说不好，不过我觉得，作为玩家，果然还是要自己配装这样才会有提高。配装为啥？为的是技能。所以多数情况下，朋友们想要知道的实际问题是“请诸位推荐一下，我现在用什么技能好”——而这就有个问题了：别人怎么知道你用什么技能好？武器不同，用的技能也不同，而且就算是同一样的武器，个人风格不同需求也不同，你看我这期介绍的配装基本都是回避系的（笑）。而网友们回答起来也往往带有主观性，要么是介绍自己善用的装备（比如我，别人问的话一律答蝴蝶，好看又好用），要么是介绍所谓的“校服”，比如“楼主穿苍火U啊！”“楼主你赶紧去做霸装，高耳见切斩味1！”一类的——殊不知这样正是和糟糕的教育制度一样，要么是让楼主听得云里雾里，要么是抹杀了玩家的个性，搞得一上KAI就看见千篇一律的衣服（比如最近流行的金狮子真配角王剑）。



于是问题就出现了：有疑惑的朋友究竟应该怎样办好呢？我的意见是：发问，在考虑之后发问。发问之前，我们要考虑一些问题。首先：我经常用的武器和自己的打法，最为需要的是什么技能？比如一位打法奔放的太刀猎人，他面临的困扰可能就是经常砍得太投入不能回避怪物的攻击，那他配装就可以针对这个缺点配一些防御性质的技能，比如耳栓、回避性能；一位打法稳健的长枪使可能会头疼弹刀和耐力，那么心眼和体术就很有效——发现问题才能提出问题，合理的提问才能解决问题，不是吗？其次是，现阶段有什么样的装备满足我的要求？可以去查查资料，翻翻WIKI，看看哪套装备上有自己需要的技能，现在能不能造，这样自己对大致的方向心中有数，问起来就有针对性了。发问时候也要注意提问的技巧。问题中应该尽量描述自己的状态、进度和需求。问“小弟我刚进HR7，用太刀砍绿桃毛总是时间来不及，求一套匠+回避2的配装”的话，比问“求助！求HR7配装”的效果要好很多。

唔，看来没多少空间了，这样吧，这里给大家再展示一套配装，这位名叫AmuroRay玩友向我们展示，原来配装并不一定是为了技能，原来怪物猎人可以这样玩，原来男号可以穿得如此猥琐（抖）。



黄赞　众志成城，抗震救灾！
读者资料　男，19，广西玉林市一中，QQ215918578



重庆是一个春天短暂得令人怀念的城市，才刚刚看到小树吐出新绿，一转眼，五月份30多度的高温已经让人怀疑夏天提前接班。就在某一个炎热的午后，转生之炎正躲在办公桌后悄悄地和小P亲热时，风木木突然说，转生你试着做一个MM玩家栏目吧，想想是个蛮有意思活计，于是，在又一个炎热的午后，我扔下了小P和小S，重新打开电脑，开始想想应该如何经营这一亩三分的自留地。

□特邀美女主持 / 转生之炎

转生 MM 的茶点屋

虽然离游戏发售的集中爆发期还有相当的一段时间，不过，我们总会在适当的时候给自己找到一些其他的乐趣，有人说，女性玩家大都是些“RP玩家”，想想也有道理，如果是男生追求的是操作上的爽快感，那么女生则更容易被剧情感染（要不你们眼里的花痴游戏怎么卖得出去？），你们有时会奇怪我们为什么常常因为漂亮的画面而无视脑残级别的系统，而我们则对你们莫名其妙的高难度变态玩法感到不可思议。

想想，各有各的快乐而已，顺便聊聊一些近期接触的感觉比较有意思的游戏，MM们在休闲的时间里不妨试试，因为最近泡在NDS上的时间比较多，所以本期的话题可能以NDS为主。喜欢PSP的玩家等以后再看转生的专栏吧。

转生的推荐榜

说到夏天，不能不提起《我的暑假》，不知道多少人玩过/还能记得PS上的这一款清新小品。虽然不算得什么重量级的游戏，但是那明朗的风格当年却着实让人眼前一亮。可能有些人会觉得玩法单调了一些，不过我想这游戏更多是玩一种氛围吧。

SO，如果你也喜欢这样的田园气氛和无拘无束的少年时代的冒险，那么在这个炎炎夏日，你一定不要错过了这款人情味十足游戏——

推荐榜 放学后的少年~

童年的经历总是让人分外难忘，《放学后的少年》就是这么一款以乡下童趣生活为主题的NDS游戏。它的舞台设定在昭和50年初，主人公是一个月后就要搬家的小学生，将要在乡村里和同伴们一起度过最后一个月的美好时光。游戏的内容就是在放学后的时间里，和同伴们尽情地游玩于乡村的各处，游戏里的小游戏也是我们童年时代或多或少接触的，比如“跳跳鼠”、“打水漂”、“车橡皮”“荡秋千”“翻单杠”，收集各种小零食……每一处都充满了怀旧的气息。最后，主角带着对友情深深的眷念，迎来告别。

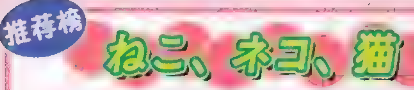
平心而论，这游戏让人看到《我的暑假》太多影子，但《放学后少年》那仅仅只剩一个月与儿时同伴共同玩耍的设定，无疑击中了我们心中最柔软的回忆，儿时的记忆在那一刻忽然变得鲜活起来，也许我们现在都居住在钢筋水泥的森林里，但是你我都曾有过某一个时段，在不大的院子里，踢过毽，跳过绳，翻过墙，烤过红薯。玩《我的暑假》时，看到结尾动画中玩伴们奔跑着追逐着主角小男孩离开的汽车，竟然也会鼻子一酸，泪水几乎滚落（哈哈，女性中RP玩家是比较多嘛），这就是我们永远也不会再来一次的童年，永远也不会再来一次的天真烂漫！

其实，这款《放学后的少年》早在年初就已经发售，直到现在才推荐的原因主要是因为汉化版的推出，这种人情味浓厚的游戏，如果看不懂对白的话，顿时就变得索然无味了。



PS：一点感兴趣的小消息——PSP《我的暑假》汉化也终于开始了。相信很多MM玩家们都没有错过PS版或者小P版的《我的暑假》，不过游戏中的大量日语对白却是没几个人能看懂的，而且相当影响隐藏要素的发掘，希望汉化版能弥补这个缺憾。

推荐榜



出于众所周知的原因，纵观各个历史时期，阿猫阿狗这些宠物育成的游戏在各个平台上都层出不穷，但是大多数由于其本身素质问题，一直处于一种鸡肋状态。作为一名富有爱心的女性玩家，转生本人也相当喜欢这类猫狗虫鱼的东西，也曾玩过一大票诸如茶犬、幼猫、水族馆之类的游戏，可惜大多数都是不了了之——虽然俺可以无视脑残级系统，但某些游戏如同纸片的一样的小动物也太马虎了吧。

可以说直到现在为止，还很难有一款游戏能够与当年助阵DS的《任天狗》们较量。这款游戏不但迎合了像我这样因为居住条件而只能望狗兴叹的爱狗族长久以来压抑的爱，还直接致使更多的普通人陷入对狗狗的热爱中。

即便如此，我还是觉得不满足，只有狗狗的世界是不完整的，尽管MM们对猫猫的呼声越来越强，但真正能够接替任天狗地位的作品却没有半点影子。

好在，我们可以暂时玩玩5月初的这款《梦猫》。虽然游戏离任天堂的著名狗狗还有一定的差距，不过小猫咪的动态还算丰富，表情还算可爱，毛色还算漂亮，性格还算粘人……特别是猫咪做梦时的呓语和神情，啊呀呀，实在太萌了！每次看到那双无辜的大眼睛啊……真想一把抱起来好好捏捏。



比起《任天狗》，《梦猫》还有一个优势就是环境比较细腻，感觉《任天狗》的制作是把绝大部分细节表现给了主角狗狗，而《梦猫》则考虑到了整体环境，猫咪的小窝也值得去细心布置一番。游戏暂时还是日语版的，不过一些简单的图标相信大家还是基本能够理解，怎么样，是不是赶快去领养一只呢？

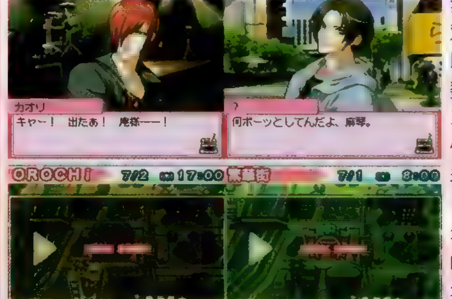
PS：最近养成类的游戏还有一款《随身水族馆》发售，我大概看了下画面，鱼缸比较美丽，不过还是免不了严重的马赛克现象，想想前不久玩的汉化版水族馆（海洋和热带鱼两个版本的）的纸片鱼噩梦，最终放弃了这个，不过喜欢养成类的MM也可以试试看。

本想将推荐就此打住，结果在交稿的前一天却突然意外发现了这款游戏：

推荐榜

回忆之日2

游戏的类型是恋爱AVG，看到这里又有很多人要鄙视了吧。不过这款游戏能吸引转生的目光自然有它的特别之处——不知道有多少人玩过当年SNK著名的格斗游戏《KOF》系列和《侍魂》系列，反正在那些被高考压迫的日子里，仅有的一点点时间却让我对这两款游戏难以自拔，以至葬送了无数美好的晚自习时光。对于像我们这样踩着70年代的尾巴，或者从80年代探出头来的喜好游戏的年轻人来说，对于“KOF”和“侍魂”大多是怀有一种特殊的感情的，而这款游戏恰恰迎合了这种怀旧的情结。



“跟SNK的著名人物谈恋爱吧！”我想这样的宣传对于大多数曾经沉迷过SNK格斗系列的人来说，应该有着特殊的吸引力。当年酷酷的八神庵，帅气又有点傻气（OMG，原谅他在我心目中就这形象）的草雉京，还有性感火辣的不知火舞（嗯，那个时候就知道“性感火辣”），可爱活泼的雅典娜……曾经让我胡思乱想过很多次他们在游戏背后的生活，如今，《回忆之日2》算是让我当年莫名其妙的想法成为了现实。

这款游戏曾经是日本热门的

黄一辰	一二三四五，上山打翔武，翔武没打到，继续打翔武！
读者资料	男，13岁，江苏省苏州市，QQ471781031

手机游戏，此次被移植到NDS平台，游戏分为三个故事，第一个"他和我的火热夏天"，从女生视角出发来描写浪漫故事的。我们扮演的女主角是私立雷门学园高校二年级的女生。在计划暑假日程的愉快氛围中，遇到在众多女性FANS中有很高人气的SNK男性角色，如果早在玩KOF时期就对各位帅哥有感觉了的话，就快来游戏里努力争取吧，哈哈（其实我想说，隔了那么多年，我还是很中意八神……）

后面两个脚本都是男追女了，没这爱好的姐妹们可以到此打住。

这个炎热的夏日，让我们一起花痴到底吧！~

转生的期待榜

说了那么多最近接触的游戏，也来说点值得期待的东西。其实嘛，经过那么多年的洗礼，现在玩游戏早已不像当初那么饥不择食，也许选择面太广，也许是年龄的变化，越来越少的游戏能够像《最终幻想7》、《逆转裁判》那样触动心弦。在某一个瞬间，会忽然觉得玩游戏跟谈恋爱总有某些相似，因为总要经历很长很长一段等待和期待，才能偶然地碰上可以令自己投入的事物：在这其间，一直抱有强烈期望值的，也许会让你失望，而你只是抱着试一试的心态，却能给你意外的惊喜。

好了，闲话少说，虽然这几个月的游戏市场稍微清淡了点，不过有几款不久后推出的游戏还是蛮值得期待的，鉴于我"外貌协会"的特质，所以凡筋肉怪物者皆自动屏蔽，推荐几款个人期待度比较高的东西，至于好玩不好玩哪，转生只负责推荐，不负责鉴定。

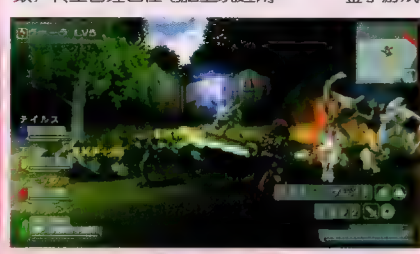
期待榜

世嘉RPG名作！《梦幻之星：携带版》期待的NO.1

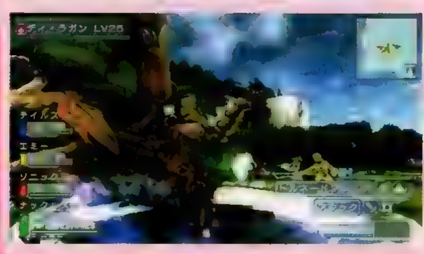
虽然不是款女性向的游戏，不过就最近的PSP游戏来说，转生最期待的就是这个了！《梦幻之星》的游戏素质想来玩过比较长时间游戏的人心里都应该有数，转生曾经也在电脑上玩过网络版的PSO，现在能玩到新作（尤其是还能多人联机）是在让人感到很兴奋，另外，PSP的表现力也让人蛮期待的，男孩子们赶紧拿去和MM联机吧。

鉴于游戏的高知名度，这里就不再罗嗦介绍，总之，华丽的画面，美型的人物，细致的动态，还算容易上手的操作，1500多种丰富的道具……给我一个不玩的理由？！

不多说了，直接上图！









在无限的时间与空间中，我与你相遇，我不知道你从何而来，也不知道你是何身份，但你眼神中淡淡的忧愁，却让我的目光不知从何时，开始贪婪地追逐你的背影……

梅桂瑜	在PSP和NDSL间，摇摆不定，却发现无论哪一个都没钱买……
读者资料	女，18岁，浙江省临海市水车巷，QQ195527741

期待榜

英雄传说：空之轨迹3rd

记不得是1年前还是2年前，曾经被这个游戏的前作《英雄传说：空之轨迹FC》所深深吸引，少年约修亚与少女艾丝蒂尔看似淡若无物，实则难以忘怀的感情总是让人深受感动。在明晓了自己的真实身份后，少年终于黯然选择了离开，动人的音乐中，游戏悄悄地落幕。那一刻……太有杀伤力了！相当喜欢女主角艾丝蒂尔，善良，直率，勇敢，坚强，即使是厄运也难以掩抑她耀眼的光芒。呃……说得有点深了，其实本人对于可爱的萝莉正太确实没有什么抵抗力。

后来的《英雄传说：空之轨迹SC》因为种种原因没有坚持到通关，不过看来第三作即将发售的份儿上，我已经决定了狠狠地恶补一下了。关于《英雄传说：空之轨迹3RD》目前没有什么剧情透露，不过看介绍发售日应该是在7月，可惜主角换了人，算了，只要有我喜欢的小萝莉出场就好。



如果你也和我一样是个剧情至上派，相信这款游戏不会让你失望，同时也把这个系列的游戏推荐给广大MM玩家，别以为女孩子就只知道玩傻瓜型的恋爱游戏，其实，偶们的视野是开阔的，眼光是犀利的，品味是高尚的……

期待榜

公主的初次登场

由Cave公司制作的一款画面漂漂的游戏，嗯，介绍说“可以充分体验到公主气氛的冒险”，预定是6月19日在DS平台推出。游戏的目的是玩家代替公主获得舞会的优胜。为了达到这一目标，可以和喜欢的王子一起组成搭档，在舞蹈练习中共同努力。舞蹈部分，配合节奏，在下画面划线。



好吧，我承认我是视频中毒了，想想自己穿着华丽的公主装，伴着优美的乐声在舞池里翩翩起舞时，我就已经拜倒在这个游戏的石榴裙下了。更何况还有极具杀伤力的关键词——各国王子（流口水了……）。哈哈，每个灰姑娘都有一个公主梦，在游戏里梦幻一把也是个蛮不错的选择。脑残就脑残吧，花痴就花痴吧，谁让偶们是MM呢，嘻嘻……

不过根据我的经验，这种游戏某些方面的素质让人的热情投入很难超过半小时，所以……某些方面上……偶持保留意见。

期待榜

无限循环：古城昭示之梦

今年7月发售的PSP上的AVG游戏，嗯，这是发生在一个王族统治时代的故事——先王驾崩，在国葬结束的时候，古城内突然蔓延起一种原因不明的突然死亡的传染病。人们陷入了恐慌之中，古城附近的居民纷纷逃离，国力衰退，江山之势风雨飘摇。继承王位的17岁的皇太子威廉为了查明传染病的病因而外出调查，但是恰巧，王子看到了突然现身的死神之眼，于是死去了，等王子反应过来时已经变成了幽灵，于是附身于看到他遗体的女仆身上。之后，在女仆偶然造访的占卜小屋内得知肆虐的传染病是死神造成的，并



游戏单间

马赛	做一个PG的忠实读者，希望结交天下广大游戏迷们
读者资料	男，19岁，天津市红桥区族谊里，QQ748970448

且知道自己是遇到死神才会变成幽灵。王子发觉自己对于现世的事情无法割舍，于是附身于古城中的人对事件展开了调查。

看了下介绍，游戏的玩法主要是通过附身别人来干涉其言行，如果选择的时机不好，故事就会反复回到起点（这大概就是标题“无限循环”的含义吧）。一直都比较喜欢文字类解谜游戏，因为可以在不用考虑操作的情况下欣赏剧情（呃……操作、操作，大多数女性玩家的怨念），不过也许有人会觉得这种玩法有点无趣，青菜萝卜各有所好呗。游戏界发展到今天，应该对新加入的女性玩家有点宽容嘛，是吧？

一些感兴趣的消息

消息

●想向大家推荐一下由日本著名的美女电音三人组perfume带来的全新专辑《GAME》。**该专辑收录了预定5月29日的【超级机器人大战】主题曲《Butterfly》**，对机战以及电音有爱的玩家一定不要错过哦。虽然我一向对电子音乐并不是很感冒，但感觉日本真的蛮会包装艺人，三位MM的装扮让人眼前一亮……

●关于《海豹宝宝》，以前一直都觉得《海豹宝宝》十分可爱，胖乎乎的身子，圆溜溜的眼珠子，最近同事买了个日产的日记本，专配的鼠标就跟这海豹宝宝一样可爱，不过在中国，好像大家都管这只小海豹叫“小白”。真的是很萌呀……

●口袋妖怪的“新作”。其实是最近在网上看到的，貌视日本杂志的翻拍图。由于图非常的小，我们仅能看出PM的新作名称为《口袋妖怪：白金》，而其他的情况无法看清楚。

●嗯，说句题外话……最近准备对《怪物猎人》发起挑战了……

转生的小提醒

小提醒

你上当了么？——《史前一亿年》和《尼斯湖怪兽传奇》。

MICHAEL GROSS　CHRISTOPHER ATKINS　GREG EVIGAN

100 MILLION BC

最后再聊点游戏外的话题，最近发生了一点点小小的郁闷，嗯，关于看点电影。其实最近可看的片子不少，《功夫之王》和《国家宝藏2》都是不错的选择，还有《史前10000年》，**虽然剧情脑残了点，最后建造金字塔的烧钱场景还是比较大气，就我这种效果流观众也会看得蛮HIGH的**（PS：裸身的部落GG们也是一大亮点，女主角无视，嘻嘻）。

不过，我想说的不是这些，首先检讨一下自己在挑片时注意力不够集中，以及麻痹大意，粗心马虎，抱有侥幸心理的恶果以及给大家引以为戒……

——《史前10000年》和《史前10000万年》，看出差别来没？

陈述一下自己上当的经过：那时我正满世界寻找《史前10000年》，一不小心在小驴子网站的首页看到“100 Million B.C.”字样，当时一激动，看也没看就直接Down下来。

首先映入眼帘的是一片山地，没有任何人工建筑的山地，我想也是嘛，史前的肯定是这样子，接着画面上出现了两个人——等等，怎么是现代人啊，迅速百度资料，不对，应该讲的原始部落吧？接着看，只见那女的呼啦一下坠崖了，然后男主角也跟了下去——几百米高度啊，两人跟没事一样，一骨碌爬起来就进了山洞……看到这里我心里

陈志	希望小P小N多活几年，这样我才能存够买未来新掌机的钱啊！
读者资料	男，18岁，安徽省巢湖市，QQ373572161

一紧，该不是要穿越了吧，事实上我又猜对了，不仅是穿越，还是发动群众一起穿越，好了，不管怎么说总算到史前了，该有点大动作了吧！恐龙一登场我立马就[/o\]了，这不是2008年的新片么？咋看着像俺们中国当年的《西游记》啊，以后的情节看不下去了，拉回片头一看，OMG——《史前10000万年》……





虽然以前买东西时就上过些小当，比如买到“康帅博”方便面和“云碧”可乐之类，不过看电影遇到“假货”还是第一次。后来还听人说有“冒充”的《尼斯湖怪兽》的《尼斯湖怪兽传说》，原地拜倒三分钟。

最后一发狠找了“正版”《史前10000年》来看，剧情让人好失望，好在男主没让人失望（关键词：裸身、彩绘，野性装），另外就是最终BOSS太菜，还没放技能上来就直接被KO，全场人在看到电影里那一幕的时候集体都只有一个表情：[/o\]了。

结语：一些碎碎念

结语

女孩们的怨念：操作、操作，还是操作

杂七杂八地霸占了这么多页码，为了不激起公愤我想该暂时消失一段时间了，**最近玩游戏玩得有一些怨念：是不是女孩子的游戏操作水平总是要低一些？**好像这是个谁都很难回答问题，不过，我却时常为之困扰，因为每每在《魔兽世界》跟人组队，便会遭遇“灭团之花”的“美誉”。——某人说：从神经结构上来说，女孩子天生的反应就要慢半拍。真的是这样么？



好友小C是《恶魔城》的忠实粉丝，却经常卡在某个BOSS处长达数日。一个比较经典的案例是：某日，小C又卡在一BOSS处了（具体哪里我实在忘了，反正这种事经常发生），奋战到半夜2点毫无进展，小C愤而扔下掌机，一头钻进被窝，岂料辗转反侧难以入眠，脑海里全是怎么与BOSS战斗的技术场景，“最后我又爬起来，终于在4点多钟的时候把BOSS过掉了。”小C说。

——真是可怕的怨念啊。

我想说的是：其实，我们也很喜欢《战神》的华美风格和健硕彪悍的男主；有时也会欣赏动作游戏贴身格斗的霸气，但是游戏的难度有时真如一堵高墙般难以逾越，最后不得不选择了放弃，看看视频解解馋吧！



杨小雨	真羡慕高三的学生，再过一个月就能自由了，不过，我们也要加油，不能因为游戏而耽误学习。
读者资料	女，18岁，辽宁省锦州市辽西育明高中，QQ296516991

机战天空 SKY OF SRW

主持·零羽

庆祝，全新机战天空改版完成！今后也请大家继续支持

原创系机战连载·超机大战的空间

REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1

首先，要为大家讲述的是R系列的1号试作机——R-1。此机体是实施“SRX计划”的地球防卫军极东支部开发的近距离、格斗战用パーソナルトルーパー（简称为PT），正式名称为REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1。驾驶员是伊达隆圣少尉。

R-1的武器比较有特点，其标准装备中没有配备任何的光线兵器，取而代之的是清一色的实体弹武器。还有，除了上述实体弹系的武器之外，R-1还可以通过“T-LINK”系统（念动力感知增幅系统）来使用强力的格斗战武器“T-LINKナックル”。

R-1可以说是轻量型、高机动的真实系机体，并且也是R系列的机体中唯一一架拥有变形能力的机体（变形后为R-翼）。

R-1在R系列的合体模式（OOO模式）的基础上，又附加了R-ウィング的变形机能，其机体构造变得非常之复杂。也可能是由于这个原因，R-1的外部装甲变的相对很薄，为此它也成为了R系列中唯一一架装备有防护盾的机体。说到防御措施，R-2拥有着光线防护立场“Iフィールド”，而R-3也有着通过使用“T-LINK”系统展开的“念动フィールド”……所以，为没有内藏式防护装备的R-1配备上一个防护盾也就变成合情合理的了。

从R-1的开发过程可以看出，单体的变形合体系统是有着限界点（也有可能是因为各机体的开发责任者的个性导致了这种情况的发生……）。而之后的R-2、R-3两架机体通过追加了强化装备后，使得变形成SRX的合体系统更加稳定……由此看来，R-2、R-3两架机体的构造要比R-1牢固坚实很多。但也不能因此就将结构复杂的初期测试型的R-1称为“失败品”。要是说起来，拥有着比R-2、R-3拥有更高技术含量的R-1，才真的是一部凝聚了开发者“卡库·哈米尔”博士的独创性和心血的高级机体。

机体详细档案

机体详细档案	
机体名：R-1	所属：地球防卫军极东支部 SRX小队
出自：原创SRX系	主开发者：卡库·哈米尔
分类：可变形接近格斗用PT	主驾驶员：伊达隆圣
机体编号：R-1	武器装备：
全高：19.1m	バルカン
重量：50.2t	コールドメタルナイフ
动力：热核反应炉	G·リボルヴァー
变形形态：R-翼	ブーステッドライフル
合体形态：SRX	T-LINKナックル



接下来，我们再看R-1的另一个形态R-翼（R-ウイング）。R-翼是R系列机体中拥有唯一的变形系统的机体R-1的高机动飞行形态。同时，此变形系统也是R系列机体在变形合体成SRX时所使用的系统的初期试作形态。将R-1的各个部位都做了大胆的变形试验。从R-翼的外形上看，很容易让人联想到Z高达，或者是利·加斯。在变形成R-翼后，R-1也应该与

华文龙	我在这里为四川人民们祈福，希望他们挺过去，希望PG也一起为他们祝福。
读者资料	男，20岁，江苏省南京市江宁区

Z高达等机体相似。可以单机突破地球大气层。并且，也可以通过追加大型推进器一类的简单装备，达到单机脱出地球大气层的目的。

R–翼在重力下的飞行能力自不用说，在无重力的宇宙中，利用其速度上的特性展开高机动作战也是R–翼的特长之一。R–翼所搭载的热核反应炉可以使其在地球和宇宙之间任意活动。而要远距离航行时则要使用热核火箭推进器之类的追加装备。但这些也只是存在于设定中的内容，毕竟以R–1的机体大小来看，它还是不适合做远距离飞行用的机体的。

R–1变形成R–翼后，类似于现实世界中的无尾翼型战斗机。也就是说在R–翼上找不到垂直尾翼之类的东西。R–翼整体扁平的轮廓，可以有效地减少空气带来的阻力，同时机体全身也使用了吸收电波的材质，增强了飞行作战时的隐秘性。

R–翼的主机翼采用了可变形后退式机翼。主要是考虑到作战时R–翼可能会随时变形成R–1的原因，并且采用此类机翼也可以提高在重力环境下的机动性。另外，当R–翼变形成R–1后，机翼部分会旋转到背部，在做出瞬间加速等动作时也可以起到增加机动性的作用。

R–翼的武器装备方面，最初只是G–リヴォルバー一种而已。但考虑到作战时的需要，又追加了高出力的ブーステッドライフル。使得R–翼的攻击力有了大幅提升。另外，这两件武器也是R–1作为标准装备来使用的武器。

机体详细档案

机体名：R–翼
出自：原创SRX系
分类：可变形接近格斗用PT（高机动飞行机形态）
机体编号：R–1W
全长：25.4m
重量：50.2t
动力：热核反应炉
变形形态：R–1
合体形态：SRX
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
主开发者：卡库·哈米尔
主驾驶员：伊达隆圣
武器装备：
G·リボルヴァー
ブーステッドライフル





伊达隆圣（リュウセイ·ダテ）

最后来简单说说R–1的机师，SRX小队的超热血“萝卜控”。此人姓伊达，名隆圣，日本人士（说句题外话，隆圣这个名字是由日本军的舰载战斗机“流星”而来的……）。原本只是一个普通人的隆圣在参加PT游戏大赛时被SRX计划要员之一的英格拉姆少佐所发现，看中了他潜在的能力后，英格拉姆略施小计便将隆圣招募到麾下，委任他来担当SRX计划中R系列试作机1号的测试机师。

有着热血、直率性格的隆圣，在恋爱方面……相信不说大家也能猜得到，对，用两个字来形容就是“钝感”，用三个字来形容就是“超钝感”用四个字来形容就是……（后面省略1万字）。原本是与隆圣青梅竹马的楠叶，最终也因忍受不了而投入了布里特的怀抱……刚刚与拉托渐入正轨，却又因小舞的出现而变得更加混乱……除了面对身边异性角色以外，隆圣在看到女性机体时的举止也十分诡异。在他第一次看到拉米亚的专用机弓天使后脱口而出的一句话是“惚れた”（被萌到了）。而当琉妮开着巴鲁希欧妮（ヴァルシオーネ）出现时，隆圣与正树都说出了“可爱”这个词，但隆圣所指的却是机体而并非里面坐的人……

机师资料

姓名：伊达隆圣
年龄：18岁
军衔：曹长(后晋升为少尉)
性格：热血、直率（有猪突猛进型的倾向……）
爱好：机器人动画(特指超级系)
主要驾驶机体：R–1、SRX、斑普雷欧斯（バンプレイオス）、R–刃（アルブレード）、ART–1等
经典台词：天上天下XXX（如念动爆碎剑、一击必杀炮、流星斩等等，且逐年增加中……）
专用BGM：《EVERYWHERE YOU GO》、《VARIABLE FORMATION》（SRX合体时）、《钢の魂～SUPER ROBOT SPIRITS》等等
声优：三木真一郎



《超级马里奥》系列是许多玩家进入游戏世界的启蒙之作，这个专栏的复活是为了让更多人对自己喜欢的系列游戏有更深入的了解。 □主持 / 猴子



《马里奥兄弟》是马里奥系列以“Mario”的名义出现的第一个游戏。最初在街机游戏《大金刚》里活跃的不知名的胡子大叔在大金刚推出之后一夜之间成为明星，但是谁也没有想到这个被玩家临时称作“Jump Man”的角色将会在后来拥有真正属于自己的名字，并且成为远比大金刚更加出名的人。1983年，宫本茂在主持开发街机工作的时候，准备将《大金刚》里的Jump Man重新包装起来，并且给了他一个被后世传诵的名字——马里奥。

马里奥兄弟组合

宫本茂在为马里奥命名的时候，还为他创造了一个弟弟，名叫路易。最初的路易与马里奥并没有太大区别，只是在衣服颜色上不同。有人问道这哥俩究竟姓什么，答案也许会令人惊



讶：他们两个的姓是“马里奥”。也就是说，马里奥的全名叫马里奥 · 马里奥，虽然看上去怪怪的，但是游戏的初期设定的确如此。游戏里对于兄弟二人的设定是双胞胎，而且初代的马里奥兄弟确实是除了衣服之外一模一样。但是在后来的作品中，兄弟二人的差别就逐渐表现出来。到了超级马里奥USA（美版2代）的时候，路易已经完全和马里奥不一样了。

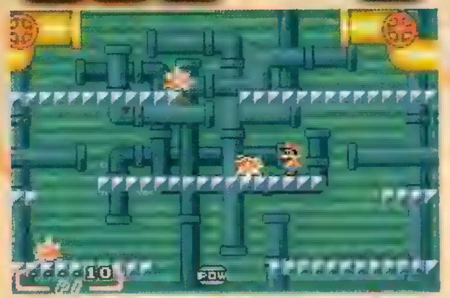
水管世界的无限回廊

人物设定完成了，接下来是游戏的设计。马里奥在大金刚的游戏中是一个木工，但是从这部作品开始，他和路易的职业被正式确定为水管工。而游戏的世界也变成了阴暗潮湿的地下管道世界。在水管中，不时有乌龟、螃蟹、苍蝇等生物爬进爬出，不知这是污水管还是自来水管，如果是后者的话恐怕那个游戏所在的世界里的人们要经常闹肚子了……乌龟和螃蟹倒也算了，为什么苍蝇也会飞进水管里面……

马里奥和路易的工作就是清理下水道中的这些奇怪的生物。只要发现它们从水管中爬出，两兄弟就立刻去顶头上的地板——顶一下可以将乌龟苍蝇之类的东西顶翻，再上去趟一脚就可以把它们踹到下面的水中。螃蟹比较麻烦，需要顶两次。每消灭一个敌人，下水道里就会出现一枚金币作为奖励，这难道就是两兄弟的工资吗？



这个游戏的最大特点与许多早期游戏相同，关卡数是无限循环的，前面22关是不同的，到了第23关，就开始重复16—22关的内容，如此往复，无限循环。也就是说，只要玩家的技术有够好，就可以在这个世界里永远继续下去。一般



的人如果玩单人游戏的话，在打到20关左右的时候就会因为疲劳过度而放弃了。

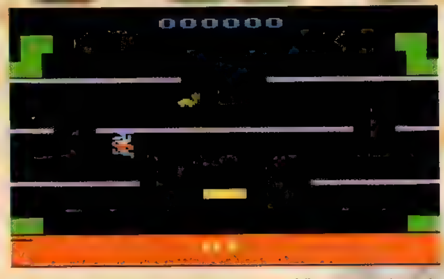
同室操戈，乐趣无穷

实际上，这个游戏的最大卖点是双人同时游戏。在那时候（1983年），能够双人同时玩的游戏不算多，大部分早期街机游戏都是1P死掉之后



↑神游科技代理发行的GBA版《超级马力欧》系列，也收录了这部不朽的名作。

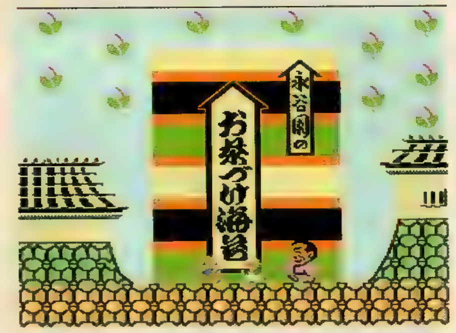
2P轮上来，两个人交替进行的。而《马里奥兄弟》则把“对战”这个概念发挥得很好。除了双人协力过关之外，两个人在游戏中互相“陷害”，把对方往死里整，成了许多玩家游戏的目的。这一点似乎并不是游戏的主创人员刻意设计的，但是最后却变成了游戏里最有意思的卖点。当时从事任天堂街机游戏开发的主创人员看到了这一要素的趣味性，于是在制作新的游戏时，也把这种对战性质的设定应用到其中。像《雪人》、《气球大战》等等，都是既可以协作也可以互相对抗的游戏。在这些游戏的制作者名单中，横井军平和岩田聪的名字赫然可见。这种对抗性质的动作游戏在后来被许多游戏开发者借鉴，直到后来《街头小子》的出现，才形成了真正意义上的格斗游戏。但是像水管兄弟对战这样的设定依旧被任天堂保留和发展，并且终于在N64时代开创了另外一个了不起的系列——《全明星大乱斗》。



↑这是Atari2600上的《马里奥兄弟》，无论主人公还是敌人都很粗糙，从而显示出FC的“强大”机能。

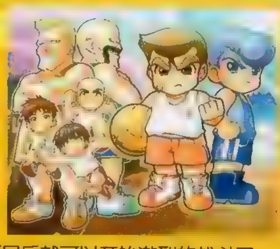
开创一个时代的里程碑

本作的街机版于1983年7月14日推出，之后第二天任天堂就发售了游戏史上影响最大的一部主机——Family Computer（红白机）。之后过了不到2个月，FC版的《马里奥兄弟》便发售了。实际上，大部分玩家也是通过FC版才认识这个系列的。FC版很好地再现了街机版的特色，受当时“街机游戏家用机化”的影响，这个游戏迅速在FC玩家当中走红，二手软件的价格甚至比发售价还要高。最后本作的FC版卖出了163万（在日本），成为又一部销量突破百万的热门游戏。除了FC版之外，在美国，Atari、苹果电

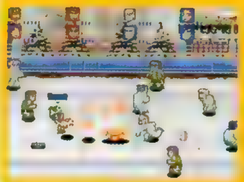


脑、C64等平台上也留下了这两兄弟的身影。在GBA版的每一代《超级马里奥Advance》中，Remake版的《马里奥兄弟》都会被收录在卡带之内。而任天堂在新一代电视主机Wii上开发的官方模拟器“虚拟主机”（Virtual Console）中，也收录了FC版。这个游戏对于后来游戏开发的影响，具有非同寻常的意义。时至今日，喜欢这个游戏的玩家依旧很多，因为这种看起来简单但是实际上变化无穷的游戏方式，永远都不会落后，在多年之后，任天堂又凭借着多人对战的魅力，实现了主机的二次复兴。

热血高校 躲避球



提到热血高校系列，相信老玩家们多少都会有几分怀念吧……本次要说的《热血高校 躲避球》正是当年FC上的同名经典对战游戏的复刻版。10余年前在FC主机上给我们留下了深刻回忆的这款经典作品，如今又以“全新”的形态在NDS上复活了。



游戏中的联机模式共有两个。分别是“对抗试会”和“放课后クラブ活动”。对抗试会是两名玩家进行的PK对决模式。在确定对战对手后就会进入到设定模式，当配置好参赛队伍、出场阵容、必杀技等项目后就可以开始激烈的战斗了。

而放课后クラブ活动则是支持最大8名玩家一起进行练习赛的模式(玩家不足的话由CPU来代替……)。此模式下的设定比前一个联机模式简单，只要选择了队伍和决定使用的角色，并确定游戏时的难易度(CPU的AI)后就可以开始了。

高级战争

本作虽然是NDS主机上早期的一款战略模拟类游戏，但其出色的游戏性、丰富的游戏模式，真实再现战略性的战场地图等等，都是至今DS上同类游戏中也少有的。本次要说的，便是能体现出《高级战争》出色游戏性的联机模式。



在游戏标题菜单画面中选择通信(ツーシン)便可以进入到联机模式中。

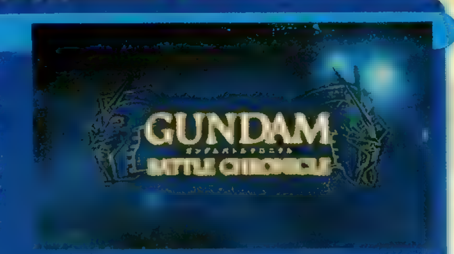
《高级战争》的联机模式总共可以分为5大类，分别是普通联机战斗(ノーマルバドル)、DS联机战斗(DSバドル)、联机地图交换（マップトレード）、射击模式联机对战（コンバット）以及联网下载模式(ダウンロート)。

普通联机就是最简单的1~4人单屏联机模式，确定参加人数后进入到选择地图菜单，确定后再进行一些具体规则的设定，如天气、索敌、初期资金、CPU的AI等等，然后就可以开始联机对战了。DS联机战斗模式是采用了双屏机能的联机对战，此模式只支持2名玩家进行对战，且每人必须带上一个CPU(注：下屏的主战场由玩家控制，而上屏的副战场由CPU来控制)。接下来的是联机地图交换，在这个模式下，2名玩家可以通过联机来交换自己设计的原创地图(挑战朋友设计的变态地图也成了本作的另一大乐趣)。射击模式联机对战是一个很有意思的模式。厌倦了缓慢的SLG版《高级战争》的玩家，可以在这个模式下体验到全新的射击版《高级战争》的魅力。最后还有一个联机时的短信设置(メッセージ)，进入后可以在X、Y、A、B、L、R等6个键位上设置不同的短信，然后在对战时按相应的键位发送给朋友。游戏中初期默认的几句话的意思分别为：コンニチハ(你好)、サヨウナラ(再见)、ユックリ カンガエテ(慢慢的想，别着急)、ハヤク シテ(快点儿啊)、キョウハ モウヤメマセンカ(今天就到此为止吧)、トコロデ アシタハナンヨウビ(喂，明天是星期几)。当然了，会日文的玩家也可以自己来写一些特殊的台词，比如说，在马上就要战胜朋友的时候发上一句てめ、弱すぎるな之类的是非常有意思的。



润田驹	暑假想打工，为了PSP和MHP2G。
读者资料	男，17，内蒙古呼和浩特市构件街预制厂宿舍，QQ529567760

高达战斗编年史



本游戏已是PSP主机上同系列的第3部作品了。在经过了《战术对决》与《混战》历练之后，《战斗编年史》无论是整体画面还是操作系统，都变得更加的成熟。本作的剧本方面，收录了从U.C0079至U.C0087的大部分原作故事。除了继承前作中的《机动战士高达》、《08MS小队》、《口袋里的战争》、《机动战士Z高达》之外，还新追加了《机动战士ZZ高达》、《0093逆袭的夏亚》、《高达前哨战》以及《机动战士高达外传——THE BLUE DESTINY》等共计9部作品。本系列中各作品的联机模式也一直是一大卖点。毕竟比起单人模式来，还是与朋友协力游戏更加有乐趣。下面就让我们进入《战斗编年史》中的通信协力世界吧。

在菜单画面中选择"对战&协力"中的"通信对战·协力游戏"后即可进入。本作中的对战模式共有"MS对战"与"协力任务（协力ミッション）"两大类。其中"MS对战"模式里有自由战斗（フリーバトル）、击落王、生存战场（サバイバル）、梦幻地狱这4种类型的作战任务。每个作战任务都有各自的特殊规则，下面就来简单说明一下。



在自由战斗任务中，可以选择2～4人参加战斗，并可以选择1对1的单挑、2对2的小队战、或是进行以1敌3的挑战等。另外，还可以自由选择上到宇宙，下到深海等不同的战场，以及设定天气，时间等细节（注意宇宙中是没有这两个概念的……）。击落王的规则非常简单，就是"击落敌方机体最多者胜"。需要说明的是选择与NPC组队游戏时，友军机体的击落数也会算在一起。生存战场的规则同样很简单，就是"参战机体中活到最后的人胜"。如果当到达规定时间后有2人以上生存时，则剩余HP最多且被击毁回数最少的人胜。MS对战模式的最后一个作战是梦幻地狱。此作战任务的目的就是将出现的大量特殊机体击破，在限定时间内击破数最多的人为胜者。不仅如此，不同小队的参加者之间还可以相互攻击，将参加者击破后同样也会获得击破数。

接下来该说协力任务模式了。此模式下也有三大任务，双人进行的剧本任务，最多4人同时进行的战场任务（ビッグターゲット）以及高级BOSS战任务（ボスミッション）。前两个任务没有什么特别之处，而最后的高级BOSS战任务才是最有挑战性的。

大众高尔夫 携带版2

说到高尔夫球游戏，恐怕大家第一个想到的都会是SCE的大众高尔夫系列。有着超可爱的Q版人设，简单便捷的操作系统，以及丰富的收集要素的大众高尔夫系列，也是与朋友联机对战时必备的一款作品。下面就来为大家简单介绍一下本作的联机模式。

在《大众高尔夫 携带版2》中，共有2个多人联机模式，分别是通过网络进行的WI－FI联机模式与直接用PSP进行联机的ad hoc联机模式。无论是选择哪个模式，都是由创建对战房间的玩家来进行比赛时的各种设定。其中的"モード选择是用来决定此次比赛的模式，内有支持最大8名玩家同时参赛的真实大会（リアル大会），只能2名玩家进行比赛的双人对决（マッチプレイ）等。选定好游戏模式后就该决定比赛场地了，在玩家单机记录中保存的赛场都可以在"赛场设定（コース设定）"中进行选择。决定完赛场之后还要决定"洞数（ホール设定）"，如3洞、6洞、9洞等。只要不是打18洞的比赛，场地都会随机抽选。除此之外，规则的设定也很重要。在"色物ルール"中可以添加最大4个不同的特殊规则，而违反规则的下场自然就是受到加杆的处罚。



张承宇	One World One Monster Hunter（某编：有气势！）
读者资料	男，15，北京市海淀区北洼路北京理工大学附中，QQ449312752

海拉尔的天空

The Sky of Kingdom Hyrule

绿在的旋律与三角力量
尽在海拉尔世

主持／猴子

20世纪的60年代，有一个京都府农村地区出身的乡下孩子，生活在一个没有电视的清贫的家庭里。那个时候世界上根本没有电子游戏这类玩意，家里又没有多余的钱去买那些城里孩子们的玩具，这个孩子只能和其他同年龄的小伙伴们一样，整天穿梭于田野与河流之间，与大自然为伴，和蜻蜓蝴蝶一起玩耍。当地的山区有许多没人进入的洞窟，由于地质构造的不同，这些不知道危险与否的地方也成了孩子玩耍的场所。有一天，这个孩子提着一盏油灯走到了洞窟之内，周围黑暗的四壁与飘摇的灯火使他心神不安，却又为眼前无限的未知世界而兴奋不已。这样的“探险”生涯成了这个孩子最宝贵的人生财富。很多年后，当这个已经长大成人的小男孩在参加工作之后，担任了任天堂游戏开发部的主力，并且以自己童年的难忘经历构思出一部以后被人们奉为神作。这个孩子就是创造了《赛尔达传说》的宫本茂。



一切的传说从这里开始



1985-1986年，任天堂为了缓解游戏卡带成本的问题，开发了可反复刷写游戏的任天堂磁碟游戏系统（Family Computer Disk System，以下简称FDS）。玩家只要购买该机器规格的磁盘就可以在游戏店或自动服务机那里花较低的价钱刷写游戏。在提供刷写的游戏名单中，除了以前以卡带形式发售过的游戏之外，也有一些游戏是专门为FDS开发的。其中《赛尔达传说》就是在该系统发售同时上市的第一部磁碟机专用作品，也是第一个出现在FDS上的游戏。当时DQ还没有问世，“角色扮演”这个类型的游戏在日本尚未流行开，日本的TV玩家们对于西式魔幻传说类型的游戏认识不多，在《赛尔达传说》出现之前，只有《多鲁亚加之塔》等少数游戏受人关注。

千年不变的英雄救美故事

任天堂制作《赛尔达传说》的初衷，是希望通过这个作品将以“剑与魔法”为世界观的游戏普及给受东方文化熏染较深的玩家们。虽然游戏的标题叫《赛尔达传说》，但是这个“赛尔达”既不是游戏发生的世界的名称，也不是游戏主人公的名字。游戏所在的世界名称叫海拉尔（Hyrule，这个海拉尔和我国内蒙古的海拉尔完全是两个地方，请大家注意），而赛尔达正是这个王国的公主。大概在任天堂制作的游戏里，公主们大抵是孱弱得像小白兔一样一抓就走的，甚至连小白兔都不如，



杨文杰	忍一时风大浪大，退一步掉下悬崖！
读者资料	男，15岁，广东省佛山市南海区



因为兔子在被抓的时候好歹还会为活命而挣扎，而我们的赛尔达公主则基本上和超级马里奥里的碧奇一样，对于突如其来的凶险逆来顺受。因为她心里大概有数，在所有的童话故事里，公主被绑架之后，一定会有一个英俊的少年来拯救她。

玩家需要扮演的正是绿衣少年林克，通过自己的努力展开冒险的旅程，从大魔王加农手中救出被掳走的赛尔达公主，并且找回失去的三角力量。林克需要进入怪物出没的森林和漆黑的迷宫进行探险，取得各种武器和工具，将大大小小的怪物打倒。在每完成一个迷宫的探险，打倒一个BOSS之后，林克就可以得到增加体力的“命之器”，武器也会随之升级。对于游戏中出现的不同敌人和阻碍剧情的难题，玩家需要用不同的道具来解决，像这样在战斗中还要考察智慧的游戏，以前在FC上是没有的。现在许多RPG玩家头脑中的游戏概念，有许多在《赛尔达传说》中就已经成型了。所以这个游戏对于后世的影响是巨大的。虽然还不能被算作是正统RPG，但是《赛尔达传说》作为动作角色扮演游戏的始祖，至今仍然被许多人称道。



留给后人的感动





1994年2月19日，当FC主机在日本已经退出主流机种的时候，任天堂发售了《赛尔达传说》的卡带版，以纪念这个为玩家们开创一片天地的游戏。这也是任天堂制作的最后一部FC游戏，具有十分重要的意义。（不过这不是FC上的最后一部游戏，最后一部FC游戏是HUDSON在1994年6月24日发售的《高桥名人的冒险岛4》。）因为在1986年的时候，日本的部分地区并没有发售FC的磁碟机，所以卡带版的《赛尔达传说》给玩家们带来的，绝对不只是收集的乐趣，很多人都是迟到了8年之后才玩到这个游戏的。此后，本游戏还作为GBA的FC Mini系列第一弹的压轴作品于2004年再次登场，仍然受到新老玩家的热烈欢迎，可见大家对这个游戏的感情，深到了什么样的程度。

初代《赛尔达传说》作为这个系列的原点，已经具备角色扮演游戏的许多特征。西式的世界观，主人公持剑冒险的设定，充满敌人的野外和黑暗的洞窟的出现，诸多的RPG要素，有不少都是从这部作品开始普及的。80年代中期正是个人电脑上流行的西式角色扮演游戏兴盛的时期，任天堂在当时把RPG的概念引进 到家用游戏机上，其影响自然不言而喻。从整个RPG从出现到发展至今的历史来看，《赛尔达传说》依旧具有十分重要的意义。这个游戏的主人公林克也和《赛尔达传说》以及“三角力量”一样被玩家们所熟悉。

这是一部毁誉参半的游戏，游戏中的魔法特效令人惊叹，迷宫简单、剧情也不复杂，再加上丰富多彩的战斗系统，让很多RPG迷们趋之若宝；但是，高频度的遇敌率、亢长的战斗画面，加上诸如鸡肋一样的技能/魔法升级系统又让很多玩家试过以后就放弃了。

本作以希腊神话为背景，以轻松的口吻讲述了神与人共存的那段时代的一些精彩的片段；另外，战斗中魔法比普通的物理攻击要强很多，决定将荣光进行到底的玩家一定要特别注意。

下面就将本作的系统介绍和流程攻略奉献给大家。

□文责 / 蔬菜汁

NDS 海格力斯的荣光

RPG

半人半神的“大力神”海格力斯！

人物介绍

主人公

丧失了全部记忆被海浪冲到海岸的少年，妖精们惶恐地背地里称他为海格力斯……但是，他到底是不是海格力斯呢？



海格力斯

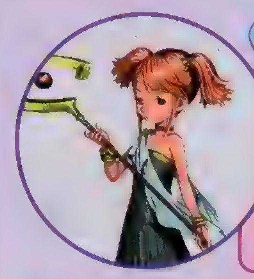
自称英雄海格力斯的神秘男子，因为吃霸王餐而被投入监狱。其实他与海格力斯一样受伤失去了记忆，但是却记着自己的名字。



洛克丝

主角在海岸遇到的不死少年，这是一次命运的碰撞……只有继承了神的血统的人才能不死，那么洛克丝到底是谁呢？

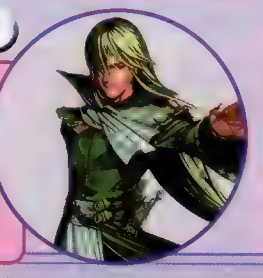
爱丽丝



被卷入事故而丧失记忆的少女，游走各地。海格力斯在地宫深处找到了这位神秘的少女。手持法杖的她拥有很强的魔力。

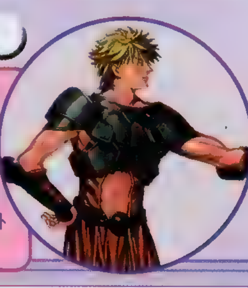
修克恩

为了追寻某种目的而展开冒险的美男子。不在什么都会引起女性的注意，当遇到困难的时候，他的魅力就会拯救大家。

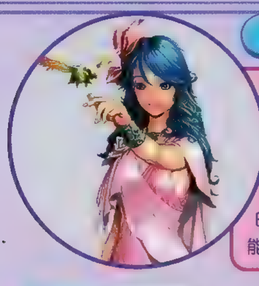


阿克琉斯

有着女神之母和人类之父的勇猛战士，雅典城的英雄。荷马史诗中曾经提到过的希腊英雄，在本作中格外的英俊潇洒。



张友恒	建议，上一次边角栏给稿费10块，那么上150次就可以买台小P了。
读者资料	男，16岁，江苏省常熟市八仙桥



芘娅萨

雅典城的公主，据说能够打开通往奥林匹斯山的“天空之门”。现在行踪不明。谁找到她谁就能前往圣地。

阿贡



出现在主人公面前的神秘男子，没人知道他黑色盔甲之下的正体。在最终的决战中，他成为挡在众人之前的一个强敌。

故事背景

本作以希腊神话为背景，所有的剧情都是以荷马史诗时代为前提进行展开的。游戏中的地点都与神话有关，如埃及、爱琴海、雅典城等；游戏中会出现很多供奉众神的神殿，神殿的名字都以神的名字命名，如宙斯神殿、赫拉神殿等；游戏中出现的雕像大都以英雄命名，如普罗米修斯等。希腊神话的世界观贯彻游戏的始终。

很久很久以前，奥林匹斯诸神统治着整个世界。这是一个魔法与英雄们共存的神话时代。

一个少年被海浪冲到岸上。他失去了所有的记忆。

随后，在与伙伴们相遇后，他不得不接受一个个神奇的事实。

自己竟然是不死之身。伙伴们也都是不死之身。

“我究竟是谁？为什么会拥有不死之身？”

为了解开心中的疑惑，少年踏上了冒险之旅，他的目标是遥远的奥林匹斯山——众神居住的地方。

系统介绍

操作

本作对应按键和触笔两种操作方式，既可以全程使用按键，也可以全程使用触笔。

A	确定/调查物品
B	取消/步行（按住B+十字键）
X	在大地图状态下打开主菜单/在装备栏查看物品能力
Y	从悬崖跳下去（触笔点击两次）

菜单指令

キャンプ	可以随时进行休息，全员全回复。
战斗准备	进行装备、道具、魔法、特技等指令的确认，上屏幕中显示有角色的状态。
队列	组合战斗队形。
辞典	查看游戏中专有名词的解释。
システム	系统设定、存档等等。



移动

游戏中的古希腊神话世界被划分为若干大大小小的岛屿，玩家在某岛上可以进行冒险、展开剧情，在岛上的大区域（大地图画面）移动时，只能缓慢的走动，当进入某具体区域（城镇、神殿、战斗地点）后，会自动切换小地图画面，在小地图画面中可以跑动（十字键），也可以缓慢走动（十字键+B），岛上的小区域由道路相连接，简单明了，可以在下屏幕移动，同时也可以参考上屏幕中的大地图，在上屏幕的大地图中，即将前往的地点会标注旗帜作为地标的标识；当本岛的攻略完成或将要移动至另一个岛屿展开剧情的时候，可以利用设在城市的港口进行岛间的移动，不过，在非剧情作业的情况下不能随意移动，一旦随船到达目的地后，船只即刻被封存，除非剧情需要，否则不能再次乘坐。

存档

RPG游戏的存档设置是非常重要的环节，本作因为战斗难度十分变态，所以特意设置了三个存档槽，为某些居心不良并想使用S/L大法的腹黑玩家提供了可乘之机。不管是岛上行走的大区域（大地图），还是特定的小区域（小地图），都可以调出菜单（X键），在游戏中的系统设定（システム）中进行存档。

战斗中不能进行存档，也不支持一般SLG

莫鑫	心中有信念，手中有神机（指PSP）。
读者资料	男，17岁，广西南宁市，QQ379026203

类型游戏中出现的即时存档。当遇到十分危险的战斗时，在进入战斗前，系统会自动提示是否存档，这也是本作的一个特别之处，不过在存档之后会询问是否回到游戏主画面，这时选择是的话就会结束游戏回到主画面，笔者认为这是个很不合理的设定，比较鸡肋，因为一旦玩家来了感觉，正是血往脑门儿上顶的时候，这节骨眼儿上来一个GAMEOVER，不亚于练功正酵时被披头盖脑浇了一盆冷水一样，轻则武功全失，重则走火入魔……（猴子一边拿着双节棍，一边冷笑：给我回到主题！），总之，大家要多加小心。

地图

本作体现出很多人性化的设计，比如地图就是一个很明显的例子。在没有战斗的神殿和城镇中，会有蓝色和红色的箭头作为指示符号，一般蓝色的都是双箭头，表示可以往返进入，红色的单箭头符号表示只能单方向进入。

在会触发战斗的小地图中，除了有箭头的标识外还有小型的GPS全球卫星定位系统显示在上方屏幕的右上角，可以清楚找到主角的位置，为最后到达最终目的地提供了宝贵的帮助。

迷宫和机关

作为传统的RPG游戏系统，迷宫是战斗中的一个要玩家性命的环节，一旦遇上繁琐的迷宫，有涵养的玩家会一边继续一边呼喊"@#￥"等三字经，没有涵养的暴走男则会像某腹黑男一样大摔特摔（从腹黑男方向传来异样气流……），……，言归正传，本作的迷宫可以说非常简单，即使是在游戏的最后部分，也没有七拐八拐的弯路，再加上GPS定位（上屏幕右上方）系统的导航，单就迷宫系统而言，本作简直就是迷宫盲们的福音。

在迷宫中的小地图上有时会遇到不能通过情况发生，这时要触动周围的机关才能顺利通过，本作没有在机关和迷宫上为难各位玩家，为表示任天堂的宅心仁厚，特发小红花一朵（因为找不到现成的花，先欠着吧那就），以资鼓励。

希望以后再推出此系列其他后续作品的话，请尽量参考本作，谢谢。

战斗的展开

游戏中的战斗是随机展开的，不管在小地图区域还是大地图区域都会遇到敌人，频繁的与敌人遭遇是本作的一大特点，在神殿以及城镇中不会遇到敌人，除了剧情安排的BOSS战以外，其它一般性战斗都可以有机会避开。

另外，随机性的一般战斗也分为一般敌人、突现敌人和强大的敌人，当遇到强大的敌人时，一般会出现3个以上的复数敌人，其中有一个头领，如果不想过分纠缠的话，可以直接集中攻击头领，在击败头领后，其它敌人就会不战而逃，不过根据笔者的经验，一般遭遇强大的敌人时，可以得到多于一般战斗数倍的经验值，不仅如此，在战斗后还会得到不能轻易获得的珍贵材料和魔法装备。

装备和道具

装备的种类： 游戏中可以装备的道具有兜、铠甲、斗篷、剑等6大种类。

辅助道具的使用： 药草等回复性辅助道具也可以作为装备安放在身上使用（只能装备两个），当受到打击或中毒时，所装备的道具会自动发动，为战斗节省时间，当然也可选择自己发动。

武器的修复： 从怪物身上或宝箱中可以得到武器和防具，但是有时也会得到没有用的武器，废弃的武器装备可以送到"磨き屋"进行维修，恢复原有的效力，另外，在战斗中受损的武器也可以送到"磨き屋"修理。

武器装备的潜力： 把能够装备的道具送往"炼金屋"，可以得到新能力，所以，即使是看上去很弱的道具也许会隐藏着很强大的能力也不一定。

武器装备的强化和改造： 可以把くず铁、エーテル石等材料送往"锻冶屋"，做出新的武器，也可以在武器上添加新材料来进行强化，不过没有在炼金屋为武器增加特技能力来的有效。

魔法和技能

火种崇拜系统： 不管是魔法还是技能的取得都有悖于以往的传统RPG游戏，引入了全新"火种"系统，即取得魔法和技能除了升级之外，还必须到神像前膜拜，在自己身上

寄宿下相关能力的火种。



魔法阵威力提升系统：在习得魔法和技能以后，可以在战斗中使用魔法阵提高它们的威力（最高170%）。具体操作会在习得魔法阵时给与说明，比较简单。有的是不断点击魔法阵使之缩小；有的是用触笔追踪飞来飞去的魔法阵；还有的是按照顺序将序号依次放入魔法阵内。

技能方面分为“アビリティ”和“スキル”两种，前者是触发型技能，不能直接控制使用，但在战斗中满足一定的条件时，会自动发动，可以通过装备道具来获得。后者是选用型技能，可以在战斗中选择使用，威力较大。

功能性建筑物

游戏中会出现“宿屋”、“武器屋”、“道具屋”、“咒术屋”、“炼金屋”等建筑。“宿屋”中可以休息，恢复体力和MP；“武器屋”、“道具屋”中可以买到武器和道具；在“咒术屋”中的底层神像前可以习得技能和魔法；“炼金屋”中可以将自己收集的材料合成为武器，也可以在这里对自己的废弃武器进行修复。在一些重要的建筑物之外，根据剧情的安排还会出现一些与本章节有关的建筑，比如在伪海格力斯出现的时候，有“处刑所”和“酒场”等等。

队列

队列分为前队和后队，战士在前排有利，法师、弓箭手在后排有利；处于第一排的战士只能攻击敌人的前排，而弓箭手、法师则可以无视层次进行攻击；后排的队友受到攻击时，伤害会减小。

队列的安排为以后技能的使用打下的坚实的基础，比如在战斗中很多角色都可以用物理接触的攻击性技能将敌人击退一格，只会物理攻击的敌人就只能闲置一回合。

战斗指令

战斗时的指令分为上下两排：上排是攻击、魔法、技能、道具；下排是逃跑、待机、后退、自动战斗。需要解释的是最后一栏的自动战斗，如果选择此选项需要之前先调好之前电脑AI的自动操作选项，以免战时抓瞎；另外，下排的后退/前进选项是针对角色在队列中的位置而定的，如果在前排就可以选择后退，反之后排的角色可以选择前进。

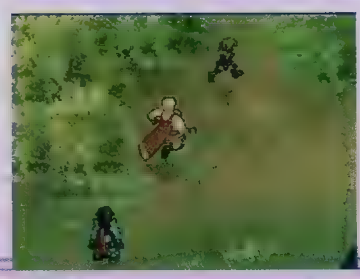


魔法媒介

在每场战斗中，屏幕上方都会有5个不同颜色的图标，代表战场的5种不同属性。各属性的数字会随着战场的变化而变化，这些魔法媒介的数字大小会随着战斗双方魔法的使用而减少，当然，每回合会自动增加一定的数量；5种属性分别是火、水、地、风、暗，角色使用某种魔法时会消耗对应的魔法媒介，当所使用的魔法对应的媒介变为0时，不能再继续释放此种魔法。

关于剧情展开

本作在进入游戏设定的剧情点范围时会自动展开剧情，玩家请根据流程攻略中的提示进行游戏，如果冒进的话，很可能会无功而返。在自动展开剧情时，角色不受玩家控制。



—游戏开头的地方，被士兵追赶的洛克丝遇到了丧失记忆的海格力斯，随后两人一起坠下山崖。

关于战斗

进入战斗画面以后，可对敌人实施打击，按照个人的速度值安排行动顺序；既可以选择自己操纵也可以交由电脑自动战斗；在战斗中敌人的HP为0时倒地，但是尸体并不会消失，必须再给与敌人1/2HP的打击才能令其尸体消失，否则可以复活（不死的亡灵系会在回合战斗结束后自动复活）；我方一人完全消灭一敌人后，可以使MP回复一定数量；全部敌人倒地（即使尸体不消失）即告胜利；在下屏幕会显示实时的战场记录，当新技能出现时还会有终点提示，并自动加入在系统菜单中的辞典栏中供以后参考；战斗胜利后可得到金钱（单位为D）、经验值和材料等奖励，战斗中死亡的我方战斗人员不会在胜利后获取经验值；战斗后显示的经验值为每个人得到的固定数量，不会因为参战人数而均分。



←使用不同魔法攻击敌人时会消耗相应的魔法媒介，图中最上方的五个不同颜色的小点就是。

道具的拾取

在地图中可以随意拾取道具；在民宅/仓库中也可以打开柜子拿到道具，不过偷盗后会减少幸运值，对战斗和遇敌、逃跑都会产生影响。

流程攻略

序章

控制被冲到海岸的主角向田野方向移动，画面就会进入森林场景。在森林中会被一个受到追击的少年撞落山崖，然后沿着路一直走就会遇到游戏最初的伙伴洛克丝（ロコス）。

刚加入战斗序列的洛克丝，由于身上没有装备弓箭等远程攻击武器，建议放在队列的前列，在城镇入手弓箭并装备在她身上以后可以将其调入后队，发挥她的远程支援天赋。

迷いの森（迷宫之森）

继续前行，来到一个迷宫一样的森林。场景为森林北面时，到达中间树木的右下方会进入剧情，出现帮助我方通过迷宫的妖精，帮助主角渡过难关。这段森林中会出现实施催眠和施毒的敌人，要格外小心。

在最初到达森林北面时可以入手“形见の剣”；到达森林的西侧时可以强化魔法；在森林南侧的宝箱中可以得到“さびた枪”和“游びの弓”并可以暂时休整，最后可以得到道具“かたい木の枝”。

小さな村（村庄）

通过了迷宫之森，继续向前行进些许就会达到一个村子，村中有宿屋和道具店，可以补充一下战力。

本处可进入宿屋休整并可入手“战斗指南书”；与村人交谈更可学会掌握各种技能的方法。

ポセイドン神殿（波塞冬神殿）

由于习得技能除了需要一定的等级之外还要在神像前寄宿相应的火种，所以在前往下一个目的地之前必须先前往波塞冬神殿。在神殿外可以打落一些道具。

向神像祈祷后主人公可以种下技能“シールドバッシュ”的火种；洛克丝可以种下“マルチショット”的火种。



←战斗胜利后可以得到金钱和很多种不同的材料道具。但是只能最多拥有200个，再多就必须丢掉了。

クノッソス（克诺索斯）

因为克诺索斯有武器店、防具店和咒术店，玩家在这里可以尽情装备一下。另外，路边有一些可以恢复MP的花朵，可以尽情采摘。能够无限采集花朵也本作的一个特点。

林雨寒	四月购机：2G售价三千八，当我有钱没处花，限量虽好卖天价，JS就骗大傻瓜。
读者资料	男，18岁，新疆伊宁市三中

在咒术店购买幸福护身，为以后学习可使消耗MP减半的特殊技能打下基础；调查咒术屋地下的プロメテウス像（普罗米修斯）可以种下技能火种，主人公：“バーン”、“ライザー”、“パウ”洛克丝：“ライザ”、“デ・ガルド”、“デ・スパラ”；调查海岸仓库中的柜子可得到“つっき棒”；在修克恩加入队列后再次调查咒术屋地下的プロメテウス像可种下修克恩的技能，ライザル、クエイス和パウラ。

海洋

在船上与敌人展开惨烈的战斗，先是6个小喽罗的骚扰，然后是几场连续的战斗，不要让主角太冒险，因为我方的主力是船上临时入伙的几名大汉，让他们尽情的杀，可也。

BOSS战是与海怪“クラーケン”激战，要点是先干掉碍事的杂鱼，然后就可以集中攻击海怪了，因为每回合都是我方先展开攻击，所以基本上不会太费力。

ラコニア（拉克尼亚）

经历过艰难的战斗，众人终于来到了另一个小岛拉克尼亚。这里各种功能建筑物齐备，做短暂的休整后，可以继续前行。

先前往船长家（道具屋左侧的房子）发生剧情以后，进入武器屋再次发生剧情；然后船长家的小孩会告诉你院子里的秘密，然后和船长家的女主人对话；进入道具屋送书后回船长家交代后休息；醒来后发现孩子不见了，在出村时引发剧情，前往船长家的院子调查水缸，得知小孩前往废坑，赶往营救。调查海岸仓库的柜子，可入手“生命の种”。

ヘルメス神殿（赫耳墨斯神殿）

沿着小路一直向北走就会到达神殿，在前往废坑之前最好先在神殿为自己的技能进行升级。因为废坑里战斗很多，没有可以喘气休息的地方，所以尽量在这里补充好足够的花朵留以备用。如果不着急的话还是返回城镇补充为好。

在神像前可种下技能火种，主人公：“ひそむ”、“ダブルスラスト”；洛克丝：“ひそむ”、“盗む”。

废坑

越过绵延的山路继续向北就会到达废坑，如果之前在小镇没有将剧情发展完全，那么即使到达这里也会大门紧闭。

地下一层正确的路是右侧中间那条；地下三层迎战BOSS“オルトロス”（双头地狱犬），因为敌人会使用分身，所以必须分兵来进攻它的分身，以免陷入挨打，分身很脆弱，建议多使用魔法。



←战斗准备的界面，在右侧的菜单中可以选择各种设置，要换人时只要使用触笔轻轻点触即可。

ラコニア（拉克尼亚）

救出了孩子，众人返回拉克尼亚，刚才还紧锁的仓库现在可以打开了，里面有大量令人眼花缭乱的宝物。

在船长家进入剧情后，前往海港准备出海。在宝箱中可以得到“船长の盾”、“鱼鳞の铠”、“鱼鳞の盾”。

海洋

马上就要再次进入海上大战了，鉴于之前战斗过长的经验，建议入海之前先买好道具，做好充分的准备。

船上的战斗共有5场。最后的BOSS战中再次与海怪“クラーケン”激战，要点与前面一样，还是先干掉碍事的杂鱼，然后集中攻击海怪。

スパルタ（斯巴达）

上岸后，在仓库、南面和北面的民宅中都可以找到很多宝物。经过海上的惨烈战斗，玩家可以好好利用斯巴达城喘一口气。

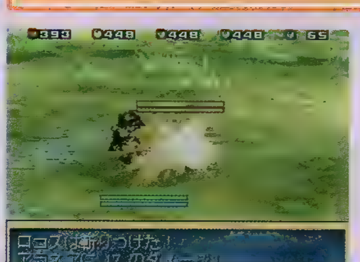
在港口与青年对话，然后分别在道具屋和牢房展开剧情。在咒术屋地下可以种上技能火种，主人公：“クエス”、“アイス”、

"クノ·レムー"；洛克丝："バンガー"、"パラレズ"、"クノ·レムー"；修克恩："ライザルム"、"クエイサラー"、"ティンク"。在ヘラ神殿的神像前可以种下技能火种，主人公："ためる"、"ベーシックアーツ"，洛克丝："威吓"、"升天击"，修克恩："ためる"、"落ち着け"、"トルネードスレイ"。

序章

在块头巨大的海格力斯和船长加入队列后，前往处刑所展开新的冒险。

助言：在地下一层过了第一场景以后，踩踏左侧床，就可以继续前行了；调查地下二层的骨头，可得到"かたい木の枝"、"いやしの贝壳"、"さびた剑"、"坚の盾"。



←当对敌人进行攻击时，敌人和我方的头顶都有相应的色块标识各自的HP和MP数值。

迷いの森（迷宫之森）

从地牢出来后，前往位于西北防的废墟，发展剧情后展开冒险。

助言：在地下一层的宝箱中可得到"さびた短剑"；地下二层的宝箱中可得到"汚れた长剑"、"きつけぐすり"；地下三层的宝箱中可得到"さびた枪"、"さびた铠"；地下四层的宝箱中可得到"虚空の短剑"、"革张りの盾"；在地下五层迎战BOSS"ヒュプノス"，敌人会在攻击后召唤同伴，并能对我方全体进行攻击，要注意及时恢复，建议每回合至少有两人进行回复，两人进行攻击。

迷いの森（迷宫之森）

在迈锡尼可以补充自己的实力，这里除了可以得到很多技能外还可以得到大量宝物。建议为了幸运值还是老实点为好，因为这里的宝物也确实不值得冒这个险。

助言：在入口处发生剧情，前往道具屋对话，然后去北方西北处的民宅引发剧情；在下楼梯进入地下时再次展开剧情，出门后对话，最后走出街道。在炼金屋地下可以种下技能火种，主人公："バンガー"、"イルメク"、"パウラ"；洛克丝："ライザル"、"デ·ガルダー"、"パウラ"；修克恩："レムー"、"デ·ガルダー"、"コーソク"，海格力斯："クエイス"；爱丽丝："ポイザン"、"スピム"、"ガルダー"。

小さな村（村庄）

例行大战前的准备，向神像祈祷，不过并不是为了得到祝福，而是为了提高技能。

助言：可以在神像前种下技能火种，主人公："かばう"、"ヘビースラッシュ"；洛克丝："かばう"、"应援"、"ヘビーショット"；修克恩："かばう"、"应援"、"ヘビーショット"；海格力斯："应援"、"兜割り"。

战士の草原

前往迈锡尼的西北，进入战士的草原，准备迎接一场恶战。在进入一段剧情后迎战5名不死兵，之后一直沿着路向前走。

助言：本处会遇到5名不死兵，因为他们会复活，必须完全将其杀死。

ポセイドン神殿（波塞冬神殿）

来到泰沙利，再次进行休整，本镇继承了以往小镇的光荣传统，有很多可以学习的新技能，并可以得到N多的道具。本章可以遇到神话传说特洛伊木马计中的英雄人物啊克琉斯，他并不像传说中的那样勇猛好战，让人心生畏惧，看上去给人的印象还不错。

助言：在入口发生剧情后去各处走走，最后在アキレス（阿克琉斯）处展开剧情。在咒术屋地下可以种下技能火种，主人公："クエイス"、"ライザル"、"クノ·パラ"；洛克丝："トレロ"、"クノ·ポイザ"、"クノ·パラ"；修科恩："メガロ"、"マーイン"、"イルメク"；海格力斯："アイスル"、"イルメク"；爱丽丝："メガロ"、"マーイン"。

ヘルメス神殿（赫耳墨斯神殿）

沿着路一直向北走，来到古塔。

助言：在第一层的宝箱可得到“魔道の剑”、“きつけぐすり”、“かたい木の枝”；第二层的宝箱可得到“かたい木の枝”、“守护の弓”；第三层的宝箱可得到“魔术师の杖”；第四层的宝箱中可得到“シルバーアクス”、“魔药クノ·オール”；第五层的宝箱可得到“スクトゥム”、“さびた斧”。第七层BOSS战迎战“スピンクス”，与其战斗尽量不要使用魔法，而且使用通常攻击的话会遭到反击，所以尽量使用不会近身的技能打击技。最后前往ピアザ（芘娅萨）处展开剧情。

ラコニア（拉克尼亚）

沿着塔向北一直走，就会来到村庄。在村庄可以补充战力。

助言：在民宅中可得到下列道具，“对魔のネクタル”、“カチカチの果实”、“立派な玉子”、“元气の种”、“おいしいゼリー”、“生命の种”、“ハチミツ”、“ニンジンネクタル”、“小さな玉子”、“やすらぎネクタル”、“ねばねばした果实”、“ふつうのネクタル”、“魔法の种”。

海洋

在即将到来的大战到来之前先去宙斯神殿膜拜神像，取得技能。

助言：在神像处可以得到的技能有，主人公：“雄たけび”、“友情”；洛克丝：“友情”；修克恩：“友情”、“歌”；海格力斯：“雄たけび”、“友情”、“スマッシュパンチ”；爱丽丝：“影しばり”。

クノッソス（克诺索斯）

在天空之门展开剧情后，继续向前行进，就会到达天空回廊，这时的背景音乐会发生改变，十分的激动人心，使战斗更富有激情。在天空之门处再次进入剧情展开。

助言：“全回复药”、“クエイサラ一弹”、“强力回复药”、“さびた剑”、“いやしの杖”、“回复药”、“きつけぐすり”、“卫兵の斧”、“天使の羽”、“回复药”。

废坑

此处只能主人公与海格力斯二人前行。

助言：第一场BOSS战与“イマジクラーケン”展开战斗，要点是由海格力斯负责进攻，主人公来回复HP，敌人使用威力强大的蓄力攻击的话，可以使用“シールドバッシュ”予以破解；第二场BOSS战迎战“イマジオルトロス”，战法与第一场一样，注意敌人会使用分身；第三场BOSS战迎战“イマジヒュプノス”，在缺少魔法媒介的情况下，建议主角进攻“イマジヒプノダイ”，海格力斯攻击BOSS，这样效果比较好；第三场BOSS战是与“イマジスピンクス”战斗，建议主角使用“シールドバッシュ”、海格力斯使用“スーパータックル”进行攻击。

ラコニア（拉克尼亚）

二人经过激烈的战斗后终于可以到达了天界的神殿。

助言：在英雄回廊进行战斗后，在英雄之门发生剧情然后天界之路被打开；顺着天界之路前往神殿，展开剧情后，回到天空之门，然后回“ふもとの村”。

海洋

回到“ふもとの村”后，可以进行补充和休整，做短暂的停留后继续上路。

助言：在村东的出口处引发剧情，到达“ドリスコス”街上后，再次触发剧情并进入战斗；然后向东北移动，进入“アジト”。

スパルタ（斯巴达）

在地下1层和地下2层都可以得到很多宝物。

助言：BOSS“メドゥーサ”可以发出石化攻击，建议战斗初始先对我方进行魔法强化，一旦被石化，可以用魔药“クノ·ロック”进行恢复，本战是目前为止最惨烈的一场苦战。

スパルタ（斯巴达）

再次返回德里斯科斯后，除了可以在民宅中大肆“劫掠”（如果偷的东西太多的话，就会减少幸运，一定要注意）。还可以在咒术屋学得很多新技能。

助言：在咒术屋中可以习得新能力，主人公："アイスル"、"パウテス"、"クノ·ポイザ"；洛克丝："デ·スピム"、"パラレズン"、"パウテス"；修克恩："ジェイク"、"トレロ"、"アウエイク"；海格力斯："パウテス"、"タクテス"；爱丽丝："ジェイク"、"インテル"。

平原

从德里斯科斯出来后，众人继续向东延续冒险之旅。

助言：从城镇出来后向东前进，发生剧情，一直向里走再次引发剧情。迎战BOSS"キメラ"，建议先对我方的魔法进行强化，使用"スパラ—"、"ガルダ—"、"マ—イン"等攻击效果不错；之后还会有6场惨烈的战斗。

アポロン神殿（阿波罗神殿）

激烈战斗之后前往トラキア，一行人的目的地是トロイ，但是不要急，先去阿波罗神殿引发能力。

助言：在神像前可以诱发新能力，主人公："みねうち"、"シャドーバインド"；修克恩："めだつ"、"心眼"；海格力斯："めだつ"；爱丽丝："心眼"、"魅力殴り"。



←游戏最初的时候会教玩家如何打开宝箱，有两种方法：一是用触笔点击宝箱，二是按A键。

トロイ（特洛伊）

虽然到达了特洛伊的外城，但是事情的发展似乎并不如想象中的那么顺利。

助言：在城门处对话，然后返回トラキア展开剧情，之后再回到街上再次展开剧情；之后进入特洛伊城引发剧情，然后去城北的塔中，沿着台阶来到地下迎战BOSS"プロファシス"；从特洛伊城南的塔中进入地下研究室，战斗后回城门处，展开对话后出城。

助言：在咒术屋地下的神像习得新能力，主人公："バンガルム"、"イルモア"、"クノ·トレロ"；洛克丝："バンガルム"、"レム—"、"クノ·トレロ"；修克恩："ランドン"、"モルシ—バ"、"ダ·バ—ナ"；海格力斯："イルモア"；爱丽丝："ランドン"、"エムト—ル"、"ダ·バ—ナ"。与BOSSプロファシス战斗时，第一回合先进行魔法强化，敌人在每回合结束都会变更属性，针对其属性的弱点进行魔法攻击。

アテナイ城（雅典城）

回到ミレトス进行休整后出城，从"小さな岬"乘船出海，经过一系列的战斗后，在オウアノス神殿稍作休息，到达キプロス岛后进入アテナイ港。在雅典城的西南展开对话后，进入雅典城的内部，地下共有6层，最后迎战BOSS"オイヅスミメセス"。战斗后，又要经过海洋上的激烈战斗了，在雅典城的谒见之间与雅典城展开剧情后，从港口到达东部城区，展开剧情后去冶炼屋，然后出港，再次进入海中。在海上与两强敌"ヒユドラ"和"エキドナ"战斗。

助言：在到达ミレトス之前，可以先在アレス神殿习得新技能，主人公："突击"；海格力斯："突击"；爱丽丝："ソウルイ—タ—"。在ミレトス的咒术店可以学会新魔法，主人公："ライガルム"、"クノ·オ—ル"；洛克丝："ライガルム"、"デ·イント"、"トレロン"；修克恩："ハイドロア"、"デ·オ—ラ"、"ダ·ライラ"；海格力斯："バンガルム"、"ライザルム"；爱丽丝："ハイドロア"、"エムオ—ル"、"ダ·ライラ"。在オウアノス神殿修克恩可以学的新魔法："パラレズン"、"レム—ン"、"トレロン"、"モルシ—バン"。

エジプト（埃及）

经过海上的战斗后进入ビブロス展开剧情，之后前往ピプロスタポス，在地下5层迎战BOSS"タポスⅢコア"，之后前往ベソガジ和エジプト进行对话，出城后进入沙漠。在エジプトタポス的地下5层与BOSS"タポスⅣコア"发生战斗。经过激烈的战斗后可以在アプディテ神殿和アトラシア进行休整。

助言： BOSS战注意根据敌人的属性进行魔法攻击，可以利用杂鱼为自己增加MP。

コーカサス山（高加索山）

在ネアポリス展开剧情后，辗转来到コーカサス，在深达5层的コーカサスタポス展开激烈战斗，通过对剑之门后来到コーカサス山的山顶。战斗后可以在マッツリア、ディオニュソス神殿、レソツ和ヘファイスト ス神殿四处地方购买道具、补充武器并学习技能。随后在トランライア的北、南、西三个地点展开剧情，然后进入バイタポス在第4层迎战BOSS“バイタポスコア Ⅰ”和“バイタポスコア Ⅱ”。

助言： 后期的战斗比较难，不行就使用SL大法，注意及时存档。

冥界

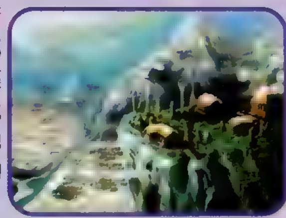
经过机场大战后，途经バイクラッス和灾いが眠る岛，在经过一段短暂的海上航行后，到达回到バイクラッス，迎战神秘男子“アゴン”；之后继续在灾いが眠る岛和バイクラッス发生剧情，然后在バイクラッス推动左上方的火台，打开前往冥界的台阶，在冥界迎战最终BOSSテュポーン。

助言： 最后的BOSS很出人意料之外，一定要准备足够的道具再去挑战。

附录资料

游戏中会出现大量的希腊神话人物和地名，现将一部分知识点介绍给各位玩家，借以提高大家游戏的兴致。

● 奥林匹斯山：希腊北部海岸的一座山。是希腊境内最高点，也是希腊诸神的家园。





● 雅典城：希腊首都，位于该国东部。公元前5世纪，雅典城的文化成就和国势达到巅峰状态。

● 宙斯：希腊神话中的主神，天堂的统治者，其他神和人间英雄的父亲。天生好色，子女众多。



● 阿克琉斯：荷马史诗中的英雄，其母将他在天河中浸泡而全身刀枪不入，弱点是他的脚。

小发现

采不尽的草药：在城镇和神殿的周边可以采到药草，既可以用来回复HP，也可以回复MP，反复采之，持之以恒，必能成为大财主。

提高战斗的质量：在战斗中只要自己操纵使用魔法的话就会出现提升魔法威力的触摸魔法阵，所以建议尽量少用托付给电脑操作，这样可以大大提高攻击效果。

玩后感

[illegible]

刘子敬	虽然不是期期都买，但很喜欢。祝掌机迷越来越火。
读者资料	男，12岁，天津市南开区，QQ773917418

攻略

Luminous Arc 2

作为《弧光之源》系列的第2部作品,本作继承了系列的轻松搞笑的剧情、可爱的人设、独特的世界观设定等等,并且还追加了许多的新要素。另外,本作中战斗部分也得到了进化,追加了不少很有意思的BOSS战,令游戏时的趣味性大增。□文责 / 零羽

骑士与魔女们的旅行再度开启!!

NDS 弧光之源 2

RPG

任务工会

在本作游戏中，从第2章开始就可以去王都カルナヴァ的城下町广场接受工会的任务了。每次完成工会的任务后，都会得到相应的奖励，如特殊道具或是金钱等。另外，由于本作在正常流程下到最终之战时我方角色的等级肯定是不够的，所以日常在工会中多接一些任务，对于游戏的进行是会有很大帮助的。需要注意一点，工会的任务通常都是有时效性的，即在一定的周期（游戏章节）内玩家可以反复做相同的任务，而超过了规定的周期后，任务就会进行更新，久的任务就无法再接了。还有，在玩家选择了具体的任务后，工会的工作人员会给出该任务的简要(其中有发生地点)，以及该任务的等级（具体指的是难易度）和完成后的报酬。虽然通常的工会任务都比较简单，但游戏后期某些LV4的任务还是比较有难度的，稍有轻敌，就会落得个很惨的下场……



魔女的契约

游戏中,主人公可以与6大魔女结下神圣的契约,以获得强大的魔力。在主人公的行动表里有一项名为“エンゲージ”的选项,当主人公在剧情中与魔女定下契约后,战斗时就可通过该选项来发动契约的能力,让主人公变身了。变身后的主人公不但可以使用新的FD(必杀技),还可使用相应的属性的魔法。另外在某项能力值方面也会得到相应的加成效果。使用エンゲージ发动变身的一个必要条件便是要求,在战场中与主人公结下契约的魔女要参战,并且不能死亡。还有

一点，发动契约能力变身后，是有时间限制的，在经过了一定回合之后，就会强制解除变身。所以在游戏初期时，尽量还是将变身放到对付BOSS时再使用比较好。



角色能力解说

说到角色各项能力值代表的意义，熟悉S·RPG的玩家都会觉得没有必要多说，不过为了照顾一下初级水平的玩家，在这里还是再讲一遍吧。

アタック：物理攻击力。此项数值越高，该角色对敌人造成的物理伤害值就会越高。

ガード：物理防御力。此项数值越高，该角色受到敌人物理攻击时的伤害值就会越低。

マジック：魔法攻击力。此项数值越高，该角色对敌人造成的魔法伤害值就会越高。

レジスト：魔法防御力。此项数值越高，该角色受到敌人魔法攻击时的伤害值就会越低。

テクニック：命中率。此项数值越高，该角色对敌人发动物理攻击时的成功率就会越高。

スピード：回避率。此项数值越高，该角色对敌人发动的物理攻击的回避率就会越高。

关于宝石饰品

游戏中角色们除了普通的武器、防具、道具等装备之外还可以装备宝石饰品。通过装备不同类别的宝石可以增加角色们的各种能力。如，战士系的角色就装备强化物理攻击力的ATK+、强化魔法防御力的REG+，魔女系的角色则可以装备强化魔法攻击力的MAG+或是强化物理防御力的DEF+等等。另外，在游戏后期还可以得到一些像“HP吸收”、“AO上限增加”、“每回合回复MP”等有特殊效果的宝石饰品。总之，在游戏中合理的对宝石饰品组合搭配进行装备，将会对战斗有很大的帮助。

关于游戏中的属性

本作游戏中的属性共有6种，分别是光、暗、火、水、木、风。这6种属性在遇到各自的“对立属性”时，攻击性的魔法就会发挥出更加强大的效果，而相应的辅助系或是回复系魔法的效果就会降低。当这6种属性遇到各自的“有好属性”时，则正好相反，即攻击属性的魔法的威力会降低，而辅助系与回复系魔法的效果会增强。大家看了上面的文字是不是有点犯晕呢，没有关系，下面零羽就来具体讲解一下各个属性的特点。

攻略研究

光属性

对立属性	暗属性
友好属性	水属性

属性特点：象征着闪光与新生，同时带有强烈的慈悲之感的属性。以阳光为源泉的光属性，既有净化敌人心灵的攻击系魔法，也有治愈、复活等回复系的魔法。

暗属性

对立属性	光属性
友好属性	风属性

属性特点：象征着黑暗与永生，同时也是象征着死亡的属性。以黑暗为源泉的暗属性魔法，主要还是以状态异常效果、即死效果等辅助系魔法居多，但也存在少数的攻击、回复魔法。

火属性

对立属性	水属性
友好属性	木属性

属性特点：象征着斗争与复活的属性。在以爆炎为源泉的火属性中，攻击系的魔法占有较多的数量，但除此之外，也有一些不符火属性的辅助系魔法存在。

水属性

对立属性	火属性
友好属性	光属性

属性特点：象征着纯洁与缓慢的属性。在以水为源泉的该属性中，治疗、复活等回复系魔法以及解除各种异常状态的净化魔法占有绝对的位置。

木属性

对立属性	风属性
友好属性	火属性

属性特点：象征着自然与坚守的属性。以树木、枝叶为源泉的木属性，主要是以辅助系魔法与单体攻击系魔法居多。其中能够降低速度的缓慢魔法是最有代表性的。

风属性

对立属性	木属性
友好属性	暗属性

属性特点：象征着变化与转换的属性。在以风为源泉的该属性中，可以引发异常状态的特殊攻击系魔法是最具特点的，另外，风属性也还有不少的辅助系魔法。

张士钊	高考之后有很多想法……最后还是稳稳的看掌机迷吧。（某编：乖）
读者资料	男，19，吉林省吉林市第一中学，QQ531690197

序章 悠久なるカルナヴァ

王府训练所

胜利条件	将ラッシュ的体力降低到频死程度
败北条件	主人公战斗不能
我方登场角色	ロラン

敌方资料

LV	名称	数量	HP
3	ジョジイ(ファミリア)	1	289
1	ゴーレムレッド	4	176

战场分析：第一战，开始前会有关于战斗各方面的系统解说，建议大家都仔细看一遍(其实玩过前作的玩家也可以直接跳过，直接进入战斗……)。ラッシュ的能力非常低，只需要注意从侧面进攻，最后再从背后给他一刀即可获胜。战斗结束后前往王都カルナヴァ的城下町广场选择“前夜祭に行く”

第一章 星华の夜

王府研究所

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、ラッシュ、リーナ、アルティ
我方NPC	シュタイナー

敌方资料

LV	名称	数量	HP
3	ジョジイ(ファミリア)	1	289
1	ゴーレムレッド	4	176

战场分析：我方的NPCシュタイナー实力很强，战场中的两只ゴーレムレッド可以交给他来处理。而我方其余4人只要协力攻击剩下的2只ゴーレムレッド与可爱的小猫猫ジョジィ即可。获胜后可以得到回复系道具バイタルン。在カルナヴァ王宫选择“女王に见する”，发生剧情后进入下一章。

第二章 骑士の誓い

カルクス街道

胜利条件	击倒カレン
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ+2人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
4	カレン(ロゼットリーダー)	1	295
2	盗贼	2	140
2	弓兵	1	123
2	ドンキーメカ1号	1	158
1	ドンキーメカ1号	2	144



战场分析：红发美女カレン的首次登场。玫瑰盗贼团这次出场的兵种虽多，但都是杂鱼，实力并不高。我方只要4人协力一起进攻，即可轻松获胜。战斗胜利后获得道具リバイブボトル。从トフォクス地方前往レヴ魔法学园选择“学园へ向かう”进入第3章。

第三章 レヴ魔法协会

レヴ魔法学园

胜利条件	击倒ファティマ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ+2人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
5	ファティマ(氷影の魔女)	1	321
3	サキュバス	2	135
3	ゴーレムヘッド	2	212
2	ブルーボム	3	105

战场分析：本战开始前不要忘记先去道具屋更换一下装备。另外，从本战开始主人公ロラン就可以使用契约的力量了（即，变身）。最先能使用的契约力量为火属性，变身后攻击力会大幅增加。本场战斗中敌方会有新的怪物ブルーボム出现，特别强调一下，ブルーボム的能力虽然很低，但当其受到一定程度（50%左右）的伤害后就会自爆。所以玩家必须要在ブルーボム进行下次行动前将其击倒，否则最好不要攻击它，避免造成惨重的后果……至于冰影的魔女，配合使用主人公的FD，一口气灭掉吧。战斗胜利后得到道具メンタルン、バイタルンソーダ。从トフォクス地方进入レドヘルム山选择“兽道を进む”后进入下一章。

第四章 托された使命

レドヘルム山

胜利条件	击倒バルト
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+2人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
5	バルト(デスビートル)	1	698
4	リザードマン	2	146

敌方增援（第1次）

LV	名称	数量	HP
4	ゴブリン	1	125
3	ゴブリン	1	115

敌方增援（第2次）

LV	名称	数量	HP
2	ドスビートル	1	352

王楠	大家要共同努力，……我要成为中国掌机第一人。
读者资料	男，15，海淀区皂君东里27栋，QQ639364484

战场分析：野兽バルト的攻击力比较高，而且它的攻击带有吹飞属性……不过由于バルト的移动力与AO非常的低，所以可以从远距离使用弓箭来耗死它(比较卑鄙的战术……)。在敌方的第2次增援中出现的第2只ドスビートル也比较强，需要注意一下。战斗胜利后获得道具バイタルンソーダ，闪光の魔女ディア加入我方阵营，同时主人公得到了新的契约能力。从トフォクス地方前往アスールの森选择“ルナルナを探す”后进入下一章。

第五章 深绿の沢

アスールの森

胜利条件	敌全灭
败北条件	フィル被击倒
我方登场角色	ロラン+4人
我方NPC	フィル

敌方资料

LV	名称	数量	HP
6	ミノタウロス	1	218
5	リザードマン	1	158
4	リザードマン	1	146
4	ハウルデーモン	1	209
4	カニ	3	146

战场分析：开始后我方的NPCフィル被3只螃蟹（カニ）围住，看似很危险，但完全不用着急，他的回复魔法足够坚持好几个回合了。我方部队只要一起逐个击倒螃蟹之外的敌人，然后再去解救他即可。战斗胜利后获得道具ウゴケ草、ドクキエ草。フィル加入我方后从カルサード地方前往ヘミール幽水遗迹选择“ルナルナを探す”后进入第6章。

第六章 始まりの场所

ヘミール幽水遗迹

胜利条件	击倒ジョジイ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
9	ジョジイ(ファミリア)	1	442
7	サキュバス	1	182
7	エレメント	1	208
6	ゴーレムレッド	1	267
5	ゴーレムレッド	1	248
5	エレメント	1	180
4	ゴーレムレッド	1	229

战场分析：本场战斗的地形十分不利，尤其是我方的枪骑士更显得力不从心，而弓箭手则体现出了她的优势……另外，建议有实力的玩家可以考虑分兵前进，可以加快获胜的速度。在战斗胜利后获得道具火药玉。从カルサード地方前往イスティア选择“ルナルナを探す”后进入第7章。



第七章 水と艺术の街イステイア

イステイア

胜利条件	击倒カレン
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
9	カレン(ロゼットリーダー)	1	442
9	魔术师	1	147
8	盗贼	1	221
8	魔术师	1	138
8	弓兵	2	193
7	魔术师	1	130
7	ドンキーメカ2号	2	208

敌方增援

LV	名称	数量	HP
9	弩弓兵	1	206
8	弩弓兵	2	193

战场分析：与玫瑰盗贼团的第2次交战。敌方的兵种有了更新，不过实力与上次倒是没有什么区别……开始后建议兵分两路出击，左右各3人，左侧为魔法小队，右侧为战士小队，最后合流灭掉カレン即可。战斗胜利后获得道具メンタルンソーダ。从カルサード地方前往ロックオー水源选择“ルナルナを探す”后进入第8章。

第八章 エニグマ

アズルケイブ（第1战）

胜利条件	击倒ファテイマ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルテイ、ルナルナ+3人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
11	ファティマ(冰影の魔女)	1	623
10	ナイトスペクター	1	374
10	ナイトスペクター	1	280
8	サキュバス	1	193
8	エレメント	2	221
6	サキュバス	1	170

战场分析：本场战斗中再次与冰影的魔女交锋，她的实力很强，需要小心应付。我方部队应该先分流去清理敌方杂鱼，然后再一起对付ファティマ。为了节约MP，ルナルナ的攻击魔法可以考虑不用，让她以回复为主。

攻略研究

沈圣	一样的掌机迷，不一样的编辑。
读者资料	男，21，上海市闵行区虹梅南路，QQ123491125

アズルケイブ（第2战）	
胜利条件	击倒ジョジイ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

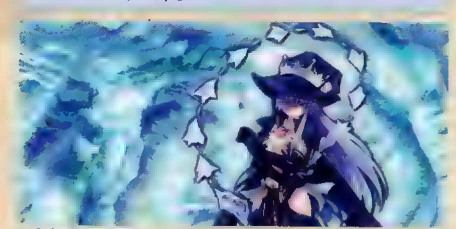
敌方资料

LV	名称	数量	HP
11	ジョジイ(ファミリア)	1	358
9	サキュバス	1	206
8	ボンバーゴーレム	2	373
8	エレメント	1	221
7	サキュバス	1	182
7	ナイトスペクター	1	234
7	エレメント	1	208
6	ナイトスペクター	1	218

敌方增援

LV	名称	数量	HP
20	カニ	3	364

战场分析：冰影的魔女败退后目标换成了猫猫使魔ジョジィ。它的能力虽然不是很强，但需要注意它的大范围能力下降魔法……在清理完杂鱼后使用FD一气将其击倒吧。建议把主人公的火属性变身留到最后对付ジョジィ用。战斗胜利后获得道具メンタルンソーダ，慈水の魔女ルナルナ加入我方队伍后从トフォクス地方前往レヴ魔法学园选择“话を闻く”后进入下一章。



第九章 追意と真实と

レヴ魔法学园	
胜利条件	击倒ポプリ
败北条件	主人公战斗不能
我方登场角色	ロラン+2人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
12	ポプリ(翠兰の魔女)	1	485
8	キコピン	[illegible]	321
8	キコピン	1	301

战场分析：非常轻松的一战。可爱的小ポプリ召唤出了两只キコピン来帮忙，我方除了主人公ロラン之外也可以任选两人（公平的决斗……）。开始后最好不要向前冲，等待一回合后再攻击，我方就有了绝对的优势……战斗胜利后获得道具ドライブソーダ，并且主人公得到了新的契约能力。从ヨッンコック地方前往グランエイド前线选择“グランエイドへ”后进入第10章。

第十章 封印の地

グランエイド 前线	
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
14	ジョジイ(ファミリア)	1	585
12	ボンバーゴーレム	1	473
10	レッドボム	1	218
1[illegible]	サキュバス	1	218
1[illegible]	エレメント	1	249
8	レッドボム	1	193
9	エレメント	1	236
9	ボンバーゴーレム	2	398

敌方增援

LV	名称	数量	HP
11	サキュバス	3	269
12	ボンバーゴーレム	1	473
10	ボンバーゴーレム	1	421

战场分析：本次战斗中敌方的ボンバーゴーレムHP比较高，需要注意。战斗时尽量使用魔法攻击ボンバーゴーレム，让主人公去对付エレメント、レッドボム。另外，本战中敌方会有一次增援，注意不要让队伍冲的太快，稳扎稳打即可。战斗胜利后获得道具オチツキ草、トナエ草、リバイブボトル。从ヨツンコック地方进入グランエイド前线选择“奥へ向かう”后进入下一章。

第十一章 暗に集いしモノども

グランエイド（第1战）	
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
12	ファントム	1	390
11	ボンバーゴーレム	1	446
10	ボンバーゴーレム	2	421
11	エレメント	1	198
10	エレメント	1	187

敌方增援

LV	名称	数量	HP
11	デビル	1	264
11	ユニコーンデビル	1	364
1[illegible]	デビル	1	249
10	ユニコーンデビル	1	343

战场分析：敌方数量不少，但全部是杂鱼。综合能力不高，但也不可轻敌。如果我方等级不够高的话，战斗前可以考虑给每个出战的角色都装备上回复HP的道具，以备不测。战斗胜利后获得道具バイタルンエキス。

薛剑锋	最好在DVD中附赠国内外大片。（某编：我一个赞成，我也要看）
读者资料	男，17，山东省诸城市第一中学高一，QQ270070635

グランエイド（第2战）	
胜利条件	击倒マティアス
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ+4人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
17	マティアス(マスター)	1	[illegible]3
16	ファティマ(冰影の魔女)	1	692
15	ジョジイ(ファミリア)	1	616

战场分析：游戏中首次的BOSS战。敌方3人的能力一个比一个强，不过我方也有数量上的优势……战斗时需要注意不要做无意义的行动，比如引出原本不行动的敌人……首先要对付的自然就是ジョジィ（虐宠……），而后的冰影魔女根据情况也可以不理会，直接砍死マティアス就能获胜。战斗结束后得到道具バイタルンオール、バンノウ药，并且ラッシュ习得FD连爪升龙击波。从ヨツンヨック地方进入ファーホム选择“スタンを もう”后进入下一章。

第十二章 葬送

ファーホム	
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
16	ケルベロス	1	616
14	グリフォン	1	351
14	ハウルスネーク	1	351
14	ゴブリン	2	312
13	ハウルスネーク	2	333
13	ゴブリン	1	296

战场分析：本战中敌方都是传说中的神兽，不过除了地狱三头犬ケルベロス之外，其它的都不值一提，而ケルベロス再强也禁不住我方3人的攻击，很简单就可以获胜。另外，本战中闪光魔女大活跃……战斗胜利后获得道具バイタルンソーダ、メンタルンソーダ。 回到カルナヴァ王宫选择“女王に报告する”后进入第13章。

第十三章 永久なる世界のために

城门前（第1战）	
胜利条件	敌全灭
败北条件	ニルス被击倒
我方登场角色	ロラン+5人
我方NPC	ニルス

敌方资料

LV	名称	数量	HP
14	バジリスク	1	312
14	バジリスク	1	273
12	デスビートル	2	737

敌方增援（第1次）

LV	名称	数量	HP
15	ミノッピー	1	369
14	ミノッピー	1	351
13	デスビートル	1	777

敌方增援（第2次）

LV	名称	数量	HP
16	ハウルフラッグ	1	303
15	ハウルフラッグ	1	287

战场分析：在进入第13章之后，本作的联机功能终于被开启了……战斗开始后我方全员向下移动，建议掌握好战斗的节奏，将战场固定在地图中央的位置。这样一来我方的NPC门番ニルス就绝对安全了。还有，战斗时尽量优先攻击ミノッピー、バジリスク等怪物，移动力较慢的デスビートル让它去慢慢爬吧……战斗胜利后获得道具バンノウ药。



城门前（第2战）	
胜利条件	击倒ファティマ与ジョジイ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ、ポプリ+3人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
21	ファティマ(冰影の魔女)	1	867
20	ジョジイ(ファミリア)	1	780
16	ユニコーンデビル	1	476
15	サキュバス	1	328
15	デビル	1	328
14	ボンバーゴーレム	2	528

战场分析：本战略有难度，首先要一气击倒离我方最近的3个杂鱼，然后步步为营的接近2个BOSS。想要一次性击倒ファティマ与ジョジィ几乎是不可能的，所以可以考虑集中力量先对付冰影魔女，灭掉她后，剩下的就……（继续虐宠）战斗胜利后获得道具ダンマリ石、メンタルンエキス，翠兰の魔女ポプリ加入，而フィル也习得了FD。从カルトゥーラ地方进入アーツプラント选择“研究室へ行く”后进入第14章。

攻略研究

顾靖业	人生！追求无止境，游戏！追求通关后的自豪感。
读者资料	男，17，江苏省吴江市中学高一，QQ814328024

第十四章 アーツの记忆

アーツプラント

胜利条件	击倒ドンキーメカ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
20	ドンキーメカ(ドンキーメカ3号)	1	2500

战场分析：本作中少有的特殊战斗。敌方只有不会行动的BOSS一个，而我方照旧是6人全部参战……开始后敌方就会发射导弹（大范围型攻击），我方只要全速前进，然后全力攻击即可，用不了3、5个回合就能把这只不会动的白痴给拆掉……另外，注意不要让我方队员都集中在一起，可以采用1、2人一组的战术。战斗胜利后获得道具バイタルンエキス，リーナ习得FD。从トトリー沙漠地方进入シルレス遗迹选择“作业准备をする”后进入第15章。

第十五章 魔剑の主

シルレス遗迹（第1战）

胜利条件	击倒ファティマ、ジョジイ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ+4人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
20	ファティマ(冰影の魔女)	1	832
19	ジョジイ(ファミリア)	1	747
17	サキュバス	1	363
16	エレメント	1	259
15	ララバイゴーレム	2	595
12	ブルーボム	3	210

战场分析：本战中还是VS冰影魔女一伙,登场的敌人翻来覆去还是那几个,只不过是能力得到了提升。至于打法,基本还是老思路,先灭杂鱼并找机会干掉宠物猫ジョジィ,最后用FD收拾ファティマ即可。战斗胜利后获得道具ピヨリ草、ブクブク石。

シルレス遗迹（第2战）

胜利条件	击倒マティアス
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
23	マティアス(マスター)	1	1284
21	ファティマ(冰影の魔女)	1	932
20	ジョジイ(ファミリア)	1	847

战场分析：再次对决3大BOSS级角色。当然，他们的实力又强化了不少……战斗时需要注意，一定要集中攻击，先从最弱的下手，并且注意让ルナルナ负责回复HP。等攒够了FD后能使则使……战斗胜利后获得道具クラッシュボム、ドライブソーダ、バイタルンオール。从エルゾ地方进入ウィンザード山选择“山を登る”后进入第16章。

第十六章 风と冰の轮舞曲

冰风の圣域

胜利条件	击倒サティ
败北条件	主人公战斗不能
我方登场角色	ロラン+2人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
21	サティ(舞风の魔女)	1	867

战场分析：与自称美少女的舞风魔女的单挑战。不过我方也可以派上两个人来协助主人公进行战斗。开始后，作为支援的我方两名队员是在山脚下，离决斗中的主人公2人相距很远……如果决定3人一起对付サティ，那就让主人公向下急行合流，不过要挨上サティ至少两次以上的攻击……等合流后就3人一起攻击，用不了2个回合就能获胜。当然了，如果主人公的实力够强，一对一的单挑也不无胜算，相反，这样打起来更能节省时间……战斗胜利后获得道具カチコチ石。

インナーマザー

胜利条件	击倒黑暗主人公
败北条件	主人公战斗不能
我方登场角色	ロラン

敌方资料

LV	名称	数量	HP
22	黑ロラン	1	490

战场分析：一对一的对决战。本场战斗的难度非常低，很轻松就能获胜。为了以防万一，可以让主人公带上一个大回复药……战斗胜利后获得道具ドライブオール，舞风の魔女サティ加入我方队伍（综合能力很强，建议将她作为日后的主力来用）。同时主人公再次获得新的契约能力。从エルゾ地方进入リクベート选择“街で一息つく”后进入第17章。



第十七章 言叶

リクベート

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
21	ハウルデーモン	2	542
20	ハウルデーモン	1	520
20	リザードマン	1	728
19	リザードマン	1	697
19	ハウルフラッグ	2	597

敌方增援（第1次）			
LV	名称	数量	HP
21	ハウルデーモン	1	596
19	ハウルデーモン	1	498
18	ハウルデーモン	1	476

敌方增援（第2次）			
LV	名称	数量	HP
20	ハウルデーモン	1	572
19	ハウルデーモン	2	498

战场分析：本场战斗中，敌方是以ハウルデーモン为主的杂鱼部队,数量众多。此时玩家的队伍如果是以魔女们为主的话,战斗起来还是比较轻松的。而如果还是以战士为主的话，则会比较吃力……战斗胜利后获得道具ピヨリ草、ブクブク石。从シルビーク海进入シルビーク海岸选择“海岸に集结する”后进入下一章。

第十八章 决战

シルビーク海岸	
胜利条件	击倒ファティマ、ジョジィ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルティ+4人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
24	ファティマ(冰影の魔女)	1	974
23	ジョジィ(ファミリア)	1	879
23	ナイトスペクター	1	879
22	サキュバス	1	394
22	ファントム	1	846
22	ララバイゴーレム	2	817
22	エレメント	1	451
21	エレメント	1	433

敌方增援			
LV	名称	数量	HP
22	ユニコーンデビル	1	676
22	デビル	1	507

战场分析：从名字上看非常的有气势，开始玩到这里，零羽还以为就是最终章了呢，没想到其实刚刚到游戏的一半……再次面对冰影魔女一伙的一战，相信此时大家也都有了一定的经验，这里就不多说了。另外，复活后的白焰の魔女从本战开始大活跃，我方又多了一名主力。战斗结束后获得道具ビリリ石。从シルビーク海前往死者の门选择“マスターを追う”后进入第19章。



第十九章 死者の门

死者の门（第1战）	
胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
27	バルバ(ビーストキング)	1	1800
27	ハウルデーモン	1	743
26	ハウルデーモン	1	719
25	ハウルデーモン	2	631
24	ハウルデーモン	2	609

战场分析：本次战斗终于引出了幕后黑手バルバ。这家伙的HP高的惊人，且各项能力都不低，需要小心应付。在对付前期的杂鱼时，积攒FD，然后再尽量一口气将バルバ击倒，以バルバ的攻击力，相信我方没有几个人能扛下它一击的……战斗胜利后获得道具ピヨリ石、炸裂爆弹改。

死者の门（第2战）	
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
25	ハウルフラッグ	1	757
24	ゴブリン	2	669
23	ゴブリン	1	644
23	ハウルフラッグ	1	703
23	カニ	1	410
22	カニ	4	394

敌方增援（第1次）			
LV	名称	数量	HP
24	カニ	1	426
23	カニ	1	410
22	カニ	1	394

敌方增援（第2次）			
LV	名称	数量	HP
25	Fデスビートル	1	1577

战场分析：在第2战中，バルバ已经不在了，剩下的怪物虽然数量众多，但能力上都偏低，基本对我方

文敏	祝PG早日成为上市公司。（某编：最好分给我N多股！）
读者资料	男，31，广西省桂林市栖霞路

构成不了太大的威胁。只要注意别把队伍分散，给敌人创造机会即可。战斗胜利后获得道具メンタルンエキス、ドライブオール。从王都カルナヴァ前往城门前选择“城下町に入る”后进入下一章。

第二十章 真红の蔷薇

パールパーク	
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
[illegible]	レッドケルベロス	1	1177
25	レッドケルベロス	2	1135
24	レッドケルベロス	1	1096
[illegible]	ハウルスネーク	1	757
[illegible]	ハウルスネーク	[illegible]	730
23	ハウルスネーク	2	703

战场分析：本次战斗中，敌方只有两种怪物，但其能力都比较高，尤其是红色的地狱三头犬（レッドケルベロス）尽量在一次性集中攻击将其击倒，不要给其留下反击的机会。另外，战斗开始前不要忘记去大采购，该买该换的东西不少，钱就不要吝惜了……战斗胜利后获得道具ヌクヌク草、フレアボム。从カルサード地方前往イスティア选择“バルバを追う”后进入下一章。

二十一章 丧われし音き

イスティア	
胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
[illegible]	[illegible]	1	2000
26	ミノツピー	1	654
26	ハウルスネーク	2	784
[illegible]	ハウルビートル	2	[illegible]
[illegible]	ハウルスネーク	1	757
24	ミノツピー	1	609

敌方增援

LV	名称	数量	HP
[illegible]	ハウルデーモン	1	719
25	ハウルデーモン	2	694

战场分析：再次与バルバ交战，它的能力又增加了一些。不过有了上次的经验，本战多少会觉得难度略有降低。需要注意的是，本战中敌方有回复系的敌人，建议优先击倒它们。至于对付バルバ，它那多出来的200点HP，其实也不算什么，按照老办法拍死……战斗胜利后获得道具ドライブオール，从カルトゥーラ地方前往モーガス监狱选择“牢屋で过ごす”后进入第22章。

二十二章 不净なる铁锁

モーガス监狱	
胜利条件	到达指定场所
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
24	锐鹰骑士团员	3	791
23	锐鹰骑士团员	1	761
24	王宫骑士	1	791
23	王宫骑士	2	761

敌方增援（第1次）

LV	名称	数量	HP
27	亲卫队弓兵	1	811
27	王宫骑士	1	878
26	亲卫队弓兵	2	784
26	王宫骑士	1	850
25	王宫骑士	2	820

战场分析：本场战斗中，猫猫使魔ジョジィ与红发美女カレン正式加入我方队伍。另外在战斗前与牢狱中的囚人对话可以得到5个バイタルソーダ。本战中敌方全部是魔法防御低下的战士系角色，魔女们又可以大活跃了……由于王宫骑士的移动力较低，我方的魔女们可以在其射程范围外用魔法攻击，当移动到地图拐角处时会有3只增援的亲卫队弓兵，建议优先击倒他们。战斗胜利后获得道具バイタルンオール。从カルトゥーラ地方进入モーガス监狱选择“处刑场を目指す”后进入第23章。

二十三章 无常

处刑场	
胜利条件	击倒ガストン
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
33	ガストン(铁犀骑士团长)	1	2047
[illegible]	王宫骑士	[illegible]	850
[illegible]	亲卫队弓兵	1	811
26	亲卫队弓兵	2	784

战场分析：本场战斗的难度不是很高，ガストン的能力虽然很强，但其移动力的低下是其致命的弱点。在



战斗时只要计算好ガストン的移动范围，基本上可以很轻松的获得胜利。战斗结束后获得道具メテオボム，冰影の魔女ファティマ加入我方队伍，同时主人公也得到了最后一个契约能力。从カルトゥーラ地方进入カルクス街道选择“王宫を目指す”后进入下一章。

二十四章 裁きの剑を反逆者に

カルクス街道

胜利条件	击倒シュタイナー
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、迷の战士+4人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
34	シュタイナー(圣鹿骑士团长)	1	1434
31	ツール骑士	3	847
30	ツール骑士	2	820
28	ツール骑士	1	768
27	ツール骑士	2	743

敌方增援

LV	名称	数量	HP
32	ツール骑士	2	874

战场分析：本场战斗略有难度。量产型ツール骑士的能力还是比较高的，我方尽量在计算好移动距离后一口气将其击倒，然后继续团体移动向前推进……等シュタイナー开始行动后，就把攒下来的FD全部用在他身上吧……战斗胜利后获得道具ドライブオール，迷の战士，也就是传说中的银月の魔女アヤノ正式加入我方队伍(又一个主力……)。从王都カルナヴァ进入城下町广场选择“城下町に入る”后进入第25章。

二十五章 忠诚

王宫回廊（第1战）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
32	ハウルデーモン	1	874
31	ハウルデーモン	1	847
31	グリフォン	2	1001
31	ハウルビースト	1	1848
30	ハウルビースト	1	1790
30	バジリスク	1	820
29	バジリスク	1	785
29	バジリスク	1	578

战场分析：又是一场杂鱼战。敌方除了2只ハウルビースト的HP比较高之外，其它的怪物几乎不会对我方造成任何的威胁。战斗胜利后获得道具カチコチ石。

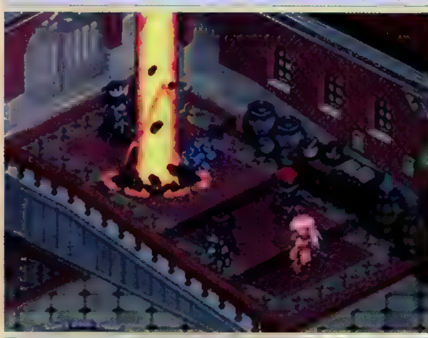
王宫回廊（第2战）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
34	シュタイナー(贤鹿骑士团长)	1	2012
34	ガストン(铁犀骑士团长)	1	2645
34	リヒテル(锐鹰骑士团长)	1	2156

战场分析：灭掉了杂鱼，出现了毫不相干的BOSS们……本战中要面对的是贤鹿、铁犀、锐鹰，3大骑士团长。开始后铁犀这只可以不用理睬(让它慢慢去爬吧……)，我方全员向最近的贤鹿发动集中攻击，等锐鹰赶过来后，基本上贤鹿也被我方虐死了。下一个目标就是它……最后再收拾掉铁犀即可。战斗胜利后获得道具リバイブオール。从カルナヴァ王宫进入王宫回廊→选择“バラ园を目指す”后进入第26章。



二十六章 慈悲なる女王に花束を

刻のバラ园

胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
35	バルバ(ビーストキング)	1	2800
33	レッドケルベロス	2	1474
30	ハウルフラッグ	1	937
32	ハウルデーモン	2	993
32	レッドケルベロス	1	1431
32	ハウルフラッグ	1	957

战场分析：本战中再次与バルバ交锋，它的能力又强化了不少。由于バルバ的攻击是暗属性的，在战斗开始前最好给HP不高的人装上个暗属性攻击伤害降低的装备。战斗胜利后获得道具バイタルンエキス、ドライブオール。从シルビーク海进入封印大陆选择“浮上した大陆へ”后进入下一章。

二十七章 眠れる大地

死者の门

胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

陈伟杰	八房好可爱，好想捏一下，扯一下，虐待一下八房的脸蛋。
读者资料	男，16，广东省韶关市武江区新华北路，QQ836112424

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
37	バルバ(ビーストキング)	1	2800
35	ハウルデーモン	2	1090
34	ハウルデーモン	1	1055
34	グリフォン	1	1097
33	バジリスク	1	900
33	ハウルビートル	1	1965
34	ハウルスネーク	1	1012

战场分析：感觉厂商有偷懒的嫌疑……本战与前一章的战斗基本没有什么差别，还是按照老办法对付即可。战斗胜利后获得道具メンタルンオール、マナ・マテリアル。从カルナヴァ王宫进入王宫回廊选择“出发准备をする”后进入下一章。



二十八章 深き暗のほとりで

封印大陆	
胜利条件	击倒ファテイマ、ジョジイ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン、アルテイ+4人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
37	ファテイマ(冰影の魔女)	1	1600
36	ジョジイ(ファミリア)	1	1400
34	ファントム	2	1266
33	ララバイゴーレム	1	1187
35	エレメント	4	697

敌方增援			
LV	名称	数量	HP
36	ララバイゴーレム	1	1348
35	サキュバス	2	959

战场分析：冰影魔女大逆袭，没想到这家伙居然倒戈相向了……本次战斗的难度不是很高，按照老办法先清理杂鱼，然后对付ジョジイ，最后对ファテイマ放FD即可。战斗胜利后获得道具メンタルンオール、バイタルンオール、バンノウ药，ファテイマ、ジョジイ再次回归我方队伍（经过这么一次折腾，对此2人的好感度直线下降……）。从アルタナ界进入死者の回廊选择“道なき道を行く”后进入第29章。

二十九章 遗志を継ぐもの

死者の回廊（第1战）	
胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
39	バルバ(ビーストキング)	1	3400
37	ハウルデーモン	1	1158
36	ハウルデーモン	1	1123
36	レッドケルベロス	1	1618
35	レッドケルベロス	2	1569
35	ハウルスネーク	2	1046
34	ハウルスネーク	1	1012

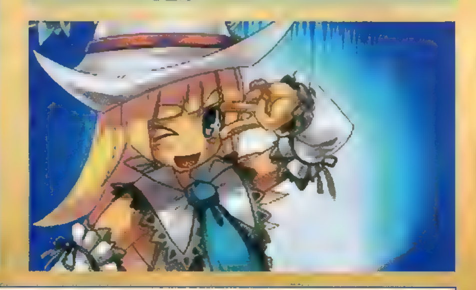
敌方增援			
LV	名称	数量	HP
37	ハウルデーモン	2	1158
36	ハウルデーモン	1	1123

战场分析：本场战斗中，敌方登场角色的HP全部到达了4位数……战斗时建议集中攻击个体，不要让敌方杂鱼有反击的机会。另外，冰影魔女的魔法附有冰结效果，一定要最大限度地利用。至于バルバ，他的FD100%会秒掉我方任意的一人，所以FD能使则使，千万别保留，结集我方6人之力，与它硬碰硬的也能获得胜利……战斗结束之后获得道具ドライブオール。

死者の回廊（第2次）	
胜利条件	击倒バルバ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料			
LV	名称	数量	HP
40	バルバ(ビーストキング)	1	4200
37	ハウルデーモン	2	1158
36	ハウルデーモン	3	1123

战场分析：与バルバ的第2战。这家伙的能力又强化了……比起前一战来说，本场战斗中，敌方的杂鱼减少了。这也就意味着，我方在FD的积蓄方面需要更加谨慎一些。个人感觉，面对强大的バルバ，强攻比保守的胜算要高出不少……战斗胜利后获得道具リバイブオール。从アルタナ界进入圣域选择“最终决战に挑む”后进入最终章。



杜超	学习是游戏的克星，游戏是学习的支柱。
读者资料	男，18，广东省汕头市美昌南巷，QQ415837422

第三十章 无垢なる魂の园

圣域（第1战）	
胜利条件	击倒エリシア
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
41	エリシア(黒の圣母)	1	3200
40	アヤノの影	2	1468
38	ハウルビートル	1	2658
37	ハウルビートル	1	2545
37	ハウルマラッグ	2	1112

敌方增援（第1次）

LV	名称	数量	HP
38	バジリスク	1	1052
37	バジリスク	1	1019
37	レッドケルベロス	2	1668

敌方增援（第2次）

LV	名称	数量	HP
39	ハウルデーモン	1	1235
39	ハウルデーモン	1	1196
38	ハウルスネーク	2	1148

战场分析：本战中需要注意一点，敌方的第2次增援是在我方部队的正后方，如果在初期我方队伍行进过快的话，就会陷入敌方的包围之中……所以在敌方第1次增援出现后一定不要向前迎敌，在敌方援军行动之前我方行动的角色全部推出它们的攻击范围后待机，等清理完它们之后，再掉头对付刚出现的第2批援军。等确保我方部队的后方稳定之后，再一起向前对エリシア发动总攻击。另外，アヤノの影的回避率极高，建议战士系角色使用带有“必中”效果的技能进行攻击,以确保万无一失……而エリシア的防御力虽然比较低,远距离的落雷攻击也不会对我方造成致命的打击，但其在近身后会使用“断罪の雷”,将以自身为中心9格内的全员秒杀掉……所以千万要注意不要进入“断罪の雷”的攻击范围。当然了，也可以派主人公使用“特攻”战术上前拼命，然后再将他复活……最后强调一点，エリシア的FD不但可以秒杀掉我方任何角色，且攻击范围很广，当其使用FD之时，基本也就宣告我方的GAME OVER了……

圣域（第2战）	
胜利条件	エリシアを倒せ
败北条件	我方全灭
我方登场角色	ロラン+5人

敌方资料

LV	名称	数量	HP
50	エリシア(黒の圣母)	1	7000

战场分析：终于到了最终之战……敌方只有变身后的エリシア一人。本场战斗难度十分高，如果此时玩家参战队伍平均等级达不到40级左右的话，几乎是不可能有胜算的……エリシア的HP高达7000之多，且每次行动前都会自动回复350点左右的HP。在战斗时注意不要从中间进攻，エリシア的攻击技能之一是向前方4×6格的范围内发射激光炮，且攻击力不低，被轰一下可不是闹着玩的……而她的远距离雷魔法威力也有所加强，注意及时回复。对付エリシア的最好办法就是选择2、3人进行主力攻击，先使用道具蓄满DP，然后使用LV3的FD如此反复……剩下的角色就专门负责回复HP，或是使用魔法防御力上升等辅助魔法进行支援。只要咬牙坚持到最后，胜利一定是属于玩家的！

游戏中的支线剧情

本作游戏中，除了主线的故事剧情以及王城工会里的特殊任务之外，在各个章节之间还穿插存在有支线的剧情。在限定的章节中,玩家只要到特定的地点后，就可以触发支线剧情了（支线剧情中发生的战斗比较简单，这里就不再多说了）。下面就为大家介绍一下目前已经发现的支线剧情。

名称	时期	场所/触发方法
リーナの宝箱	4章	在王都カルナヴァ内的王府研究所与リーナ发生对话，然后前往カルトゥーラ地方的カルクス街道后，选择“宝箱を掘り返す”。
キャパのスクープ	17章后半	在トフォクス地方的レヴ魔法学园选择“キャパを探す”，然后去カルサード地方的イスティア再次选择“キャパを探す”。
ポプリとフィルのカニ料理	17章后半	在エルゾ地方的リクベート选择“カニ料理屋へ”,之后前往トフォクス地方的アスールの森选择“カニ狩猎に行く”。
カレンとクラフト一味	25章后半	在カルトゥーラ地方的カルクス街道与カレン发生对话，之后前往カルトゥーラ地方的パールパーク再次与カレン发生对话。
マスターの试炼	27章后半	在トトリー沙漠地方的トトリー沙漠与ジョジイ发生对话，然后前往シルレス遗迹再次与ジョジイ进行对话。

玩后感

游戏一周目玩下来，感觉本作的战斗系统还是比较简单的，战斗时的基本流程就是依靠杂兵来积蓄DP值，然后对BOSS级角色使用FD（与机战系列游戏有些相似……）。只要平时多去王城工会做一些特殊任务，提升一下主人公与主力队员的等级，即便到了游戏的后期，战斗时也不会感到特别的困难。总之一句话，相信有时间、有精力慢慢玩的玩家一定能够感受到本作的魅力。



《温达利亚迷宫》是根据1986年7月公开的动画《温达利亚》（又称《风之[illegible]》）为基础制作的游戏。这部游戏的动画原作是日本早期OVA作品，曾经于2000年和2005年以DVD的形式再版。本作的动画版在发行的当时，因为[illegible]，并没有走红，但是其曲折的情节和感人至深的内容却使得它作为一部"[illegible]的名作"被动漫界的资深人士所称道。[illegible]，随着这部作品的知名度越来越高，游戏制作商[illegible]，才有了今天的这部作品。本作的封面[illegible]是以[illegible]いのまたむつみ女士[illegible]，她也是当初[illegible]OVA的角色设计者。[illegible]了传说系列的玩家们见到游戏的封面一定感到十分亲切吧，但是这个游戏[illegible]传说[illegible]。 □文责／[illegible]子

温达利亚迷宫

NDS

RPG

基本操作

按键	操作
十字键	控制角色移动
A键	攻击敌人
B键	加速行动
X键	打开菜单
Y键	锁定脚步（可以改变方向）
L键	发射箭/枪弹
R键	停在原地不懂

游戏系统设定

游戏的系统基本上与其他类型的迷宫游戏一样，主人公在随机生成的迷宫中冒险。本游戏共分4章，每章由若干个迷宫组成，玩家控制的角色必须完成该章的全部迷宫才能进入后面的章节。在进入迷宫的时候，角色的等级是1。在每一层迷宫的入口处可以中断，退出之后可以进入其他章节进行游戏，但是如果选择重新开始的话，中断的存档会消失。选择"再开"可以读取中断存档，但是在下次中断前，如果遭遇GAME OVER，则以前的进度也一并消灭。

在迷宫中的行动

玩过《风来的西林》或者《特鲁尼克大冒险》的玩家，对于"满腹度"的设定应该很熟悉。在本作中，角色的满腹度用Condition（コンディション）的百分比来表示。在满腹度低于50%的时候，系统会提示警告。低于20%的时候由于体力的衰弱，主角的能力会下降，低于10%就很危险了。在游戏中，补充满腹度需要食用各种食物，这些吃的东西可以在迷宫中捡到，也可以通过打倒怪物获得。有的药水也可以补充一定的满腹度，但是效果不明显。在没有食物的时候，靠喝药水撑下去也是常有的事情。

物品的获得与使用

玩家在迷宫中得到最多的东西除了食物之外，大致分以下几类：武器、防具、魔杖、装饰物、药水和卷轴。这些东西在新规入手的时候都是未经鉴定的。需要注意，装备品中有一些是可能产生诅咒的，必须使用"解咒の卷物"才能解除。另外，也可以使用"知识の卷物"对道具进行鉴定。另外还可以捡到制作箭和子弹的工具。把它们与木质和金属的装备合成，就可以制作出箭和子弹。

周旷宇	过了个年，手机没了。过了个五一，PSP没了——天啊，为什么要这样对我！
读者资料	男，16岁，湖北省武汉市

异常状态与陷阱

既然是迷宫系列，玩家在无限的未知中碰到的种种麻烦自然不在少数。异常状态是经常出现的，而且大部分的异常往往是玩家自己使用未鉴定的道具或者踩上陷阱导致的。常见的异常状态有以下几种：

睡眠	在一定时间内昏睡，按B键可以加速解除
混乱	无法控制自己的行动，按B键可以加速解除
诅咒	受诅咒的装备不能卸下，使用道具可以解除
黑暗	对敌人的命中率下降，使用道具可以解除
空腹	满腹度降到0时体力开始减少，吃食物或喝药水可以解除
中毒	走路的时候体力急剧下降，使用道具可解除
弱化	STR减少，攻防力均下降。使用道具可回复
幻觉	不能分辨眼前的怪物，按B键可以加速解除
束缚	不能移动但可以攻击，按B键可以加速解除

除此之外，迷宫里的陷阱也是很缠人的。除了导致各种异常状态之外，有的陷阱也有良性效果，如回复体力、满腹度等等，一些陷阱的效果是中性的，在不同场合起的作用也不同。如把主角吹飞或者瞬移等等，在碰到敌人围攻的时候，这类陷阱能够帮助脱身，有的陷阱会强制解除装备，如果此时有装备被诅咒的话就可以弄下来了。所以也不能说这些陷阱有不好的效果。下面是各章中的迷宫数量：

イズ–の决心	6层
ア–ナスの战争	16层
ジルの战争	16层
イズ–の约束	26层

徽章的收集与交易

无论玩家能否通过迷宫，在结束的时候都会得到评价，并且获得一定数量的徽章。在标题画面的第二页选择“メダルトレード”，可以用徽章换取一些道具，买下之后就可以在下次冒险的时候带进迷宫。要想让以后的冒险变得更轻松，就在游戏里多刷一些徽章吧。

徽章数	交换道具	徽章数	交换道具
30	生命の水	300	知识の卷物
100	野菜盛り	300	眠眠の杖
100	实验药	400	精炼の卷物（剑）
150	救急セット	400	暗杀者の剑
150	万能药	1000	魔王の杖
250	元气水	1000	绝对领域の卷物
250	解咒の卷物	1500	パロ兵の铠
300	野菜の大盛	3000	节制の指轮
300	魔弹の杖	5000	王の剑

游戏剧情详解

伊沙王国在尤罗大陆的南方，常年受到阳光与大海的恩惠，物产丰饶。这个国家的人民建造了巨大的水坝，抵挡海水倒流，使这个国家长期处于兴盛的状态。北方的帕罗王国虽然地处偏僻的山区，但是军事力量强大，科技发达，使许多国家臣服。伊沙与帕罗两国缔结了友好条约，保持着密切的贸易往来。很多年过去了，帕罗王国开始衰落。为了挽回国力，帕罗暗中策划一场阴谋，准备用打开伊沙水门的方式将这片富庶之地一举攻占。但是，破坏水坝的行动被一个名叫伊兹的男子阻止了。由于阴谋被识破，伊沙与帕罗的关系急剧恶化，战争一触即发。帕罗的王子基鲁与伊沙的公主阿娜斯互相爱慕，但是两国面临的战争使他们的处境变得尴尬。为了避免战争，他们使用信鸽互相联系，并且经常在边境的迷宫森林中秘密约会。

说到故事的主人公伊兹，他来自伊沙与帕罗交界的萨基村，村子里有一株巨大的古树，名叫温达利亚。虽然伊兹成功地挽救了伊沙王国被侵略的命运，但是他并没有得到统治者的赏识，怀才不遇的他只好回到萨基村，继续与妻子玛琳生活。为了让马琳得到幸福，伊兹决定无论如何都要出人头地。就在这个时候，一名神秘的男子造访了他所在的村子……



←游戏开始的时候只能选择最初的一章，完成之后就可以开启后面两章。

伊兹的决心

这一天是幽灵船出现的日子。游荡在天空中的幽灵船每10年出现一次，将世界中死者的亡魂超度到天国世界。人们看到巨大的船身从天空掠过，灵魂们化作红鸟飞向幽灵船。伊兹与玛琳目睹了这一幕之后，来到温达利亚之树下面祈祷。这时，伊兹发现找他的人已经来了，于是把玛琳支走，然后和那个人密谈。

来访者是帕罗的首席大臣凯尔。他带着国王的委托来找伊兹，请求他的帮助，并且允诺会给他巨大的回报。伊兹得到了凯尔送给他的礼物，决心利用这个机会成为声名显赫的人上人。

攻略研究

陈建宁	我不是KUSO的人，但我KUSO起来就不是人……
读者资料	男，15岁，上海市普陀区，QQ168144340

交织在战乱中的爱情悲剧

虽然玛琳极力劝阻，但是伊兹仍然决定动身前往帕罗。在临走的时候，他向玛琳许下约定，在成名之后一定回来，玛琳也答应一直在这里等他。

“这里是帕罗吗……”伊兹来到了目的地，这里一片紧张备战的气氛，人们用怀疑的眼光打量着这个新来的陌生人。“我是来自萨基村的伊兹，是帮你们打仗的。”伊兹向帕罗人打招呼。

阿娜斯的战争／基鲁的战争

尽管破坏水坝的阴谋失败，但是帕罗侵略伊沙的计划并没有打消。不久之后，帕罗整顿军势，开始了进攻。伊沙的军队在公主阿娜斯的带领下，抵挡着这个军事大国推进的脚步。

“全军兵分两翼，然后进行夹击！”阿娜斯命令军士们顶住进攻，自己暗中来到与基鲁私会的森林：“基鲁，快点过来啊……”本来相爱的二人，由于所在国家之间的战争，他们的爱情也碰到了空前的危机。

“很抱歉，让你久等了。”基鲁瞒着国王等人，来到了森林里。面对恋人，他无法解释为什么两个本来一直友好的国家会变成现在这样：“怎么说呢，现在看来很麻烦了……”

“你也打算加入夺取我们伊沙的计划之中吗？”阿娜斯面对基鲁，百感交集。虽然她的内心期盼着恋人的到来，但是在看到基鲁之后，她却表现得异常冷淡。

“阿娜斯，你听我解释。”基鲁说道，“也许事情的发展就是这样了。”

“可是在上回见面的时候，你可不是这么说的。”阿娜斯对于基鲁的回答很不满。

“我当时也是不知道。”基鲁一脸无奈：“国家的意志和决定是什么力量都无法阻止的……但是，我绝对不会做出那样愚蠢的事情。

←幽灵船每10年出现一次，将地上的亡灵收集起来，把这些死者送到天国。



→每一关通过之后可以得到相应的评价，冒险纪录也会被留下来。这是没有通过的关卡。

如果伊沙被海水吞没，那么根本就没有利用价值了。是这样吧？”

“呵呵呵，说起来也确实如此。”阿娜斯脸上浮现难得的微笑：“在我们伊沙放弃对你的信赖之前，你应该不会做出那样的蠢事的。”

“阿娜斯……”基鲁很感动：“至少，我们之间应该互相信任吧……”

“嗯。”阿娜斯与基鲁立下誓约，决定尽自己之力消除战争带来的灾难。

但是不久之后，传令兵给公主和女王带来了意外的消息。

“女王陛下，十分遗憾。”兵士向女王汇报：“虽然我们一时占据优势，但是帕罗把基鲁王子推到了前线。帕罗的士兵们受到激励，开始扭转局势。这样下去的话，伊沙就……”

女王和公主对这突如其来的消息震惊不已。由于焦急过度，女王倒下了。阿娜斯只好继续指挥军队作战。在战场上，她看到了基鲁的身影。曾经深爱的两人在战场上相见，谁也说不出话来。

原来，基鲁在森林中与阿娜斯密会之后，回到帕罗，试图说服国王停止战争：“父王，这场战争是我们挑起的。居然要夺取伊沙这样的国家……请你抛弃这样的野心吧。”

“嗯，基鲁！”国王看到自己的继承人居然要阻挡战争，不由得怒从心起：“你已经不可救药了！”

“不可救药的是父王您的那颗心啊！”基鲁苦苦劝阻，国王的怒气更盛，对基鲁斥责道：“战争已经开始，取得胜利是帕罗国王被授予的使命！你不能实现这件事，我不认可你作为这个国家的王子！”

“父王……”基鲁还想继续申辩，国王却抑制不住内心的怒火，拔剑要把这个没出息的儿子杀掉。基鲁当然不会束手待毙，两人发生了争执。

周旷宇	过了个年，手机没了。过了个五一，PSP没了——天啊，为什么要这样对我！
读者资料	男，16岁，湖北省武汉市

到底还是年轻的基鲁有力气，在撕扯之中，基鲁为了自保，不小心把国王的剑刺进了他的身体，帕罗的国王带着没有实现的野心，糊里糊涂地死在了自己儿子的手上，帕罗的宫廷也陷入了混乱之中。

“基鲁大人，想不到你做出了如此严重的事情。”凯尔看到局势如此，决定逼迫他就范：“他不仅是你的父亲，更是帕罗的国王啊！我们作为帕罗的臣民……是绝对不会原谅你的罪行的。作为帕罗的一员，我要求你为此事负起责任！请你代替你的父王继续指挥军队作战！现在你只有背负起整个帕罗的选择了！”

于是，基鲁背负着弑父的罪名，作为帕罗的执政者，率领军队重新进攻伊沙。但是，在战场上见到阿娜斯之后，他觉得自己无颜面对，于是脱离战线来到了往日与阿娜斯相会的森林中。

“基鲁，我们现在已经没什么可说的了。”阿娜斯冷漠的言语中隐含着悲伤：“帕罗背叛伊沙，而你，也背叛了我……”

“阿娜斯，这场战争必须尽快结束。”基鲁知道恋人对自己的误会已经深到不可解除，只希望能够有个了断。

“那是当然。”阿娜斯回答道：“首先，要让破坏约定的帕罗先撤退。伊沙遭受了背叛，不会后退一步。还是趁着裂痕没有继续扩大，你们应该承认自己的过错，立即撤退！”



←迷惑的森林中，迷宫是随机生成的。敌人随时会袭击过来，有的敌人还是隐身的。

“可是，市民们是不会同意的。”基鲁也不想继续战斗，但是没得选择：“这样就撤退的话，就等于宣告帕罗战败了。”

“基鲁，你一点勇气都没有吗？！”阿娜斯看到恋人如此冷酷，悲痛欲绝。

“帕罗的历史，把我推到了现在的位置上。”

“……所以，你一直要战斗到最后吗？”

“……”

“说什么约定，不过是虚幻的东西。这种东西就算写成白纸黑字，也不过是文字的游戏而已。”阿娜斯恨恨地说道。

“[illegible]你是认真的。”基鲁的表白在这个时刻显得十分无力。

“我也是的，我并不是轻浮的人。”阿娜斯对基鲁说道：“但是，现在的我们两人……”

基鲁和阿娜斯相对无言，泪如雨下。

“喂，基鲁……”阿娜斯的话音突然变得轻柔起来。与其说是轻柔，不如说她已经完全绝望了：“我们，已经回不去了，不管伊沙和帕罗，哪一方获得胜利……我们都没有办法回去了啊……呜呜……”



←在迷宫里得到的道具种类丰富，但是全部都是没有经过鉴定的东西，所以不能乱用。

就在这时，阿娜斯悄悄地拿起枪，顶在基鲁的身上扣动了扳机。

“阿……娜……斯……”基鲁倒在了恋人面前。

随后，又一声枪响传出森林，这对有情人在万般无奈之下，只有选择如此残酷的方式，成全了自己的爱情。

伊兹的约定

话又说回来，决心帮助帕罗攻打自己祖国的伊兹，来到帕罗的都城之后立即被凯尔带进王宫。

“王后，您还有什么迷惑呢？这样下去的话，只有把战争进行到底了。”凯尔对王后进言：“这也是为了将来的国王——基鲁殿下做出的最有力的援护。”

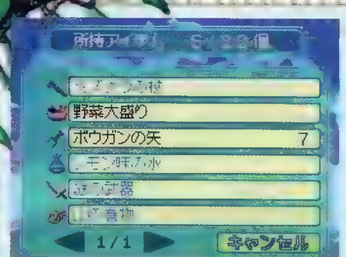
凯尔接着把站在一边沉默不语的伊兹拉到跟前，对王后说：“这个男子曾经阻止过水坝事件。但是现在，他愿意和我们一起合作。”

“那就立刻出发吧。”王后做出了指示：“如果成功，我们将赏赐你一屋子的金银财宝。”

伊兹受命之后来到了水坝上，趁着无人注意，他用力打开了水闸的大门。洪水吞没了伊沙的城镇，帕罗的大军趁乱占领了这个国家。

三个月之后，在帕罗的城市中，上到王公下到市民，都在庆祝战争的胜利，焰火把夜间的天空装饰得如同繁华的五彩星空一般。

“那焰火，是……？”王后在宫中看到外面



←这些道具没有鉴定的用蓝字表示，鉴定之后是黑字，有诅咒的道具字体为紫色。

的场景，十分惊讶。

“是那个伊兹放的焰火吧。不只如此，在战争结束之后，所有的市民都聚集在一起欢欣鼓舞。”凯尔无心欣赏焰火，却向王后问道：“陛下，什么时候把那个家伙处理掉？要不要让我来办这件事呢？”

“……随便你吧。”王后冷冷地回答。

虽然伊兹为帕罗的胜利立下了功勋，但是他并没有被帕罗的王室当作可以信任的人。王后赏赐了无数的财产给他，还送给他一位美女，但是直到那个焰火的夜晚，他才知道，这个被赏赐给自己的女子，实际上正是预备将他随时杀死的刺客。

“哼，想不到会这样，只是在需要的时候利用我而已！当初可不是这么约定的！”伊兹侥幸逃过一劫，乘着小船逃回到萨基之村。这里已经被帕罗的战火毁掉了。无数死者的灵魂化作红鸟，在夜空中盘旋。在隐约之中，他看到一个熟悉的身影出现在面前：“……玛琳？”

“是谁？是伊兹吗？”玛琳看到丈夫回来，心中无限欢喜：“伊兹！你回来了，真的回来了啊！”

“玛琳，原谅我吧。”伊兹看着妻子瘦弱的身躯，心中充满悔恨。

“原谅？”玛琳有点吃惊。

“我们曾经做过约定，但是，我却把它忘记了。”伊兹感到很内疚。当初他为了让玛琳幸福离开家乡，并且引导敌人攻陷了自己的国土。如今家园都被毁坏，而他却沉浸在胜利的喜悦中，连自己的妻子都忘记了。如果不是险些被帕罗宫廷灭口，他是不会逃回来的。

“怎么这么说呢，伊兹。你现在不是好好地回来了吗？就算什么都没有也没关系，你遵守了约定就好。”玛琳对他笑着。

“谢谢你，玛琳。谢谢……”伊兹几乎说不出话来了：“你等得太久了。我还以为你已经不在了。村子里一个人都没有，你……”

“因为我相信你啊。”玛琳对伊兹并没有一丝怨意。

“玛琳，我再也不会离开你了，我发誓……”伊兹经历了这么多变故，决心今后和玛琳一起好好生活。

“谢谢你。可是，我……”玛琳欲言又止：“啊！幽灵船在召唤我……”

伊兹听到“幽灵船”这个词，不禁大吃一惊：“玛琳？难道你……”

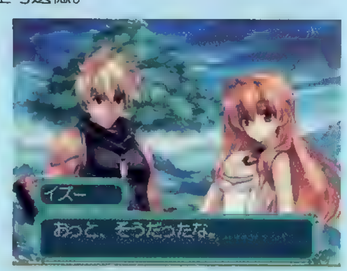
“现在我已经没有牵挂了。约定已经实现了。”玛琳看着伊兹，神色变得凄然。

“哎……？玛琳！”没等伊兹明白过来，玛琳已经变成了红鸟，向幽灵船飞去。天上还有无数死者的灵魂在盘旋。他们都是死在这场战争中的人。玛琳早已在三个月前死去，刚才伊兹看到的，不过是她的灵魂而已。

幽灵船搭载着玛琳与其他死者的灵魂远去了。伊兹呆若木鸡，心中一片空白。

“玛琳，我已经不能和你分开了。”孤独的伊兹来到温达利亚的大树下，对着远在天国的妻子发下誓愿：“也许我没有资格和你约定什么。但是，这次我还是要留下一个约定的誓言。我要成为幽灵船的船长……之后，帮助死去的人们收集灵魂。我会永远和你在一起的。呜呜……呜呜呜……呜啊啊啊啊……”

寂寞的风吹过温达利亚之树，把伊兹的悲伤带到远方。这是一个宿命一般的结局，尽管浮华世界留给人们无限诱惑，但是最后留下的，仍旧是无尽的虚空与遗憾。



→伊兹为了玛琳的幸福而开始了旅程，最后得到的却是无法挽回的损失和永远的痛苦。

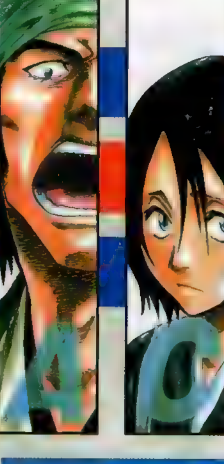
超越想像的原著作品

[illegible]

元郡 地震真吓人！大家要小心哦！
读者资料 女，18岁，黑龙江省齐齐哈尔市，QQ460495801

全部物品一览

物品	说明
木の棒	基本攻击力1，不会生锈
ダガ–	基本攻击力3
钢铁の剑	基本攻击力6
クレイモア	基本攻击力10
红莲の剑	基本攻击力4，火属性
冰柱の剑	基本攻击力4，冰属性
稻妻の剑	基本攻击力4，雷属性
暗杀者の剑	基本攻击力4，毒属性
はじきの剑	基本攻击力3，吹飞属性
眠りの剑	基本攻击力3，睡眠属性
必杀の剑	基本攻击力3，会心属性
王の剑	基本攻击力10，全属性附加
转移の指轮	可以瞬间移动到别的地方
やすらぎの指轮	回复力增加
节制の指轮	空腹速度变慢
豪杰の指轮	攻击力增加
高扬の指轮	防止STR降低
猛禽の指轮	命中率增加
派手の指轮	无作用
灵视の指轮	可以看到隐身的怪物
金刚の指轮	防止装备性能降低
ボウガンの矢	基本攻击力3
炎の矢	基本攻击力3，火属性
冰の矢	基本攻击力3，冰属性
雷の矢	基本攻击力3，雷属性
毒の矢	基本攻击力3，毒属性
铳弹	基本攻击力3
炎の铳弹	基本攻击力3，火属性
冰の铳弹	基本攻击力3，冰属性
雷の铳弹	基本攻击力3，雷属性
毒の铳弹	基本攻击力3，毒属性
革の铠	基本防御力2，不会生锈
かたびら	基本防御力3
パロ兵の铠	基本防御力4
锁かたびら	基本防御力6
带金の铠	基本防御力7
钢铁の铠	基本防御力10
野菜盛り	补充少许满腹
野菜大盛り	补充较多满腹
野菜特盛り	补充许多满腹
マ–リンの料理	补充满腹及体力200
パロの料理	补充满腹及STR+1
わしの姿烧き	补充少许满腹
シカのステ–キ	补充少许满腹
一角兽のお头烧き	补充少许满腹
战斗粮食	补充少许满腹
矢じり袋	与木制品合成出箭
铳弹作成ツ–ル	与金属制品合成出子弹
包带	回复体力约100及SRT+1
救急セット	体力最大值回复
お粗末な杖	没用的木棒
不可视の杖	看不到怪物的姿态
怪速の杖	怪物可以2次行动
转送の杖	可以将怪物传送到远方
魔弹の杖	可以发出魔法弹丸
魔王の杖	可以发出大威力弹丸
转生の杖	可以让怪物变身
眠眠の杖	可以将怪物催眠
封魔の杖	可以封住怪物的特殊攻击
钝重の杖	可以使怪物变慢
混乱の杖	可以使怪物陷入混乱
死を呼ぶ杖	可以使怪物即死
精炼の卷物（剑）	可以使武器强化
精炼の卷物（铠）	可以使防具强化
守护の卷物（剑）	可以防止武器能力低下
守护の卷物（铠）	可以防止防具能力低下
解咒の卷物	可以消除装备的诅咒
爆音の卷物	可以使睡着的怪物惊醒
召唤の卷物	可以召唤怪物
封缚の卷物	可以使怪物停止行动
绝对领域の卷物	放在脚下可以使怪物不能攻击
空间障壁の卷物	放在脚下可以使怪物不能接近
森の地图の卷物	可以看到地图的全貌
知识の卷物	可以鉴定未知物品
转移の卷物	可以瞬间移动
安眠の卷物	使用后陷入睡眠状态
火の导き卷物	可以使武器附加火属性
冰の导き卷物	可以使武器附加冰属性
雷の导き卷物	可以使武器附加雷属性
回复の水	回复体力约50
生命の水	回复体力约150
力の水	STR+1
元气水	STR回复到最大值
千里眼の妙药	可以感知道具所在的地方
锐敏の药	可以感知怪物所在的地方
灵视の秘药	可以看到隐身的怪物
ウインダリアの雫	服用后LV+1
イダテンの汉方	可以2次行动
实验药	与其他药水合成可以作成新的药水
混乱の水	使用后陷入混乱状态
毒の小瓶	使用后陷入中毒状态
火炎瓶	使用后陷入着火状态
迷いの森のわき水	功能随机出现
イサの饮み水	饮用后满腹少许回复
万能药	从异常状态恢复
增强剂	短时间内攻击力上升
透过剂	短时间内隐身
冰结瓶	使用后陷入冰结状态
睡眠药	使用后陷入睡眠状态
不死の水	短时间内无敌




死神 炙热之魂5

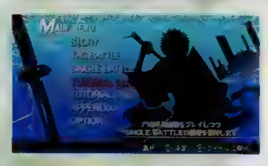
PSP FTG ●8ting/SCEJ ●2008.5.15 ●1-2人/4980日元 ●896KB

《死神 炙热之魂》系列改编自久保带人原作漫画，以获得死神之力的高中生黑崎一护对抗恶灵的战斗为主题，以3D卡通渲染重现了原作的角色与世界。靠着动画的名气，本系列一直连续不断推出续作的格斗作品。今次的《炙热之魂5》仍然保持了前作的画面与操作，进化不大，这点是众多玩家们不满的主要原因。虽然本作略微比以往的作品得分要高，但是游戏性和视角问题仍然没有得到有效地改良，毕竟这是一部根据动漫作品的档期制作的游戏，要把它与一些格斗名作相提并论，确实有点困难。不过对于死神的fans来说，既然这部游戏推出了，那就一定有玩的理由。本作新加入的组队（TAG）模式是一大亮点，和以前的几代相比，这一代的战略性更让人重视。

基本操作

十字键/摇杆	控制角色移动
×键	弱攻击
○键	强攻击
□键	灵压解放
△键	跳跃
L键	换人/变身
R键	援护攻击
START键	暂停/菜单

教学模式



新手入门篇

←游戏的教学模式也是有剧情的，而且两部教学模式占剧情的一大部分，这种设计在以前的游戏中并不多见。

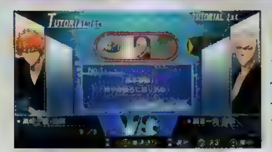
游戏的剧情模式通过各种模式让玩家们熟悉其中的操作，最开始的剧情是尸魂界篇。在此篇中首先为玩家们介绍了游戏基础操作，之后是破面袭来篇（组队战教学模式）。

TUTORIAL1 尸魂界篇(基本操作)

NO.1	基本移动	用方向键或者摇杆进行线移动，或者二段跳到，绕到对手背后。
NO.2	防御	拉后防御敌人攻击20秒，注意敌人会使破防技，必须用换线来躲避。
NO.3	通常攻击	用通常攻击打中对手5次，连打×就可以了。
NO.4	特殊移动	利用特殊移动到对手背后，在对手攻击时换线。
NO.5	COMBO连携	打出5HIT的COMBO，可以根据COMBO LIST的指示攻击。
NO.6	灵压解放	按住□键，蓄力之后的冲击敌人，需要打中3次。
NO.7	变身	涨满2个气槽后按L，使用万解。
NO.8	SOUL BLAZE	同时按□△之后自由输入

庄晨光	游戏适度玩，不要耽误学习哦！
读者资料	男，16岁，陕西省西安市，QQ327707302

		指令，需要做3次。
NO.9	灵压奥义	同时按□×，发动灵压奥义，需要命中敌人3次。



基本的操作

←游戏的基本操作部分是按照剧情的发展进行的，玩家一边欣赏剧情一边进行游戏的基本操作训练，熟悉攻击方式。

TUTORIAL2 破面袭来篇(组队战斗)

NO.1	TAG交代	按L键换人，一共需要换3次。
NO.2	STRIKEATTACK	按R键进行援助攻击，打中对手3次即可。
NO.3	身代わり	在被击中的瞬间按下L，换人防御。并且恢复HP，成功2次即可。
NO.4	OFF-TAG	按L键换人，击中对手之后接着使用COMBO攻击，2次即可。
NO.5	DEF-TAG	防御时按L键换人，成功2次即可。
NO.6	TEC-TAG	L+□可以强制换对方人，2次即可。
NO.7	限定解除	气槽满后LR键一起按，即可暴爆发。
NO.8	W灵压奥义	在限定解除状态下□×一起按。

组队作战篇



→组队战斗可以是2对2、2对1或者1对2，在不同的战斗中有不一样的任务要求。必须达成一定的条件才能完成。

STORY 模式

本作的原著《死神 BLEACH》讲述了一个死神界的故事，所谓的死神本来是负责将人世间飘零的游魂带回冥界的神灵，但是作者久保带人突发奇想地在“BLEACH”的世界中，将死神的情节完全地独立出来。在死神栖息之地“尸魂界”与现实空间的夹缝中产生了奇怪的次元，我们的主人公高中生黑崎一护在一次意外中继承了死神露琪亚的力量成为了死神的代行者，为了抓捕从死神世界逃出的恶灵虚，一护展开了令人难以想象的战斗旅程。本来，死神是被禁止将能力传给别人的，所以也导致一护和露琪亚背负着残酷的命运。而一护的个性则是那种一生气就会变强的类型，绝对不允许自己失败，也不会让别人在自己面前遇难。为了保护身边的朋友，一护不断发掘着自己的潜能……PSP版本的故事一直到虚月宫救织姬，一护与他的伙伴们每个人都遇到了强敌十刃。到底他们能否成功救出织姬呢？



剧情模式NO.1

←平子与猿柿对一护发出挑衅，处于始解状态的黑崎一护必须尽快将二人打倒。对手一共2人，要避免他们交互换人。

黑崎一护 始解 VS 猿柿ひよ里 虚化 & 平子真子 虚化

胜利条件	在3分钟之内打倒对手。
攻略要点	集中攻击敌方一人，不要让他们有换人的机会。

剧情模式NO.2



→一护遭到了葛里姆乔的挑衅。对方的气槽一直处于上升状态，要防止他使用灵压奥义，会给自己造成严重的损失。

黑崎一护 卍解 VS 葛里姆乔

特殊环境	对手灵压不断上升。
攻略要点	尽管敌人的灵压一直上升，但是这一战难度不高。只要一直用牵制属性的黑色月牙天冲就可以实现无伤通关，得到S级评价。



剧情模式NO.3

←井上织姬遭到了小乌的偷袭，乌鲁奇奥拉准备将织姬带到异界，织姬当然不会坐以待毙。但是她的能力足够与对手抗衡吗？

井上织姬 VS 乌鲁奇奥拉

特殊环境	弱攻击(×键)无伤害。
攻略要点	只用远程攻击(方向键+○)就能给敌人造成伤害。织姬的攻击没有一护快，尽管轻攻击无效，但是可以牵制，打出硬直之后接重攻击2连比较有效。

剧情模式NO.4



→茶渡“大叔”要帮助一护一臂之力，但是一护不想他参与其中。要获得他的认可，必须通过战斗来证实自己的实力。

茶渡泰虎 VS 黑崎一护 始解

胜利条件	30秒之内击溃对手防御。
攻略要点	时间有限，尽量使用多COMBO的连招。茶渡的弱攻击接强攻击很容易破防，把握时机就可以轻松实现无伤过关。



剧情模式NO.5

←一护他们在通向虚月宫的途中碰到了妮露，本来想帮助她，但是妮露在误会了他们之后强行与一护展开了战斗。

攻略研究

苍展业	刚刚成为有机一族不久，希望大家多多指教
读者资料	男，18岁，大庆市龙凤区，QQ286673680

黑崎一护 始解 VS 妮露

胜利条件｜用投技打倒对手。

妮露很弱，一上来立刻消除她的体力。由于妮露体型较小，所以强攻击往往打不到，可以先用下+弱攻击起手接中段浮空。快结束的时候使用逆方向+○投掷即可。

剧情模式NO.6

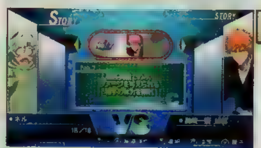
→露琪亚和恋次出现在一护面前，露琪亚对一护没等她回来感到很气愤，而恋次也想插手，于是她和恋次对一护展开了夹攻。



朽木露琪亚 始解 & 阿散井恋次 始解 VS 黑崎一护 始解

胜利条件｜用援护攻击打倒对手。

这个基本上没什么难度。可以用露琪亚使用弱攻击连打后接缚术，再接强攻击，在敌人的血耗得差不多的时候引诱其出招，在中距离发动援护攻击就可以了。



剧情模式NO.7

←来到虚月宫之后，大家分头进入，妮露担心一护的安全，也跟了进去。一护想赶她走，却遭到了她的反击。

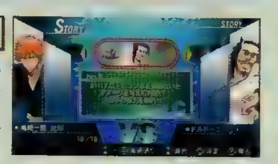
妮露 VS 黑崎一护 始解

特殊环境｜只能用灵压奥义造成伤害。

妮露的灵压攻击极其难用。先弱攻击连2此强攻击积攒灵压，把一户打倒之后迅速后撤然后按□键攒灵压，在敌人冲过来的时候，如果一护的头部向前，那就是他发动攻击的瞬间，在此时发动灵压奥义，反复几次就可以收工了。

剧情模式NO.8

→一护碰到妮露之后，就感觉到某人的强大的灵压。这时候，破面军团的103号人物多鲁多尼大叔出现了。



黑崎一护 始解 VS多鲁多尼

特殊环境｜3HIT以上连续技才给对手造成伤害。

这个没什么好说的，使用弱攻击和强攻击的连携，在最后的弱攻击浮空后继续追打，最多可以连到8到9HIT，还可以在敌人倒地后蓄灵压，敌人起身后放出灵压，之后可以接上很多连续技。



剧情模式NO.9

←一护在万解之后再次对多鲁多尼发出挑战，这一次的战斗比之前的一次更加激烈，但是实际上难度比上次要低。

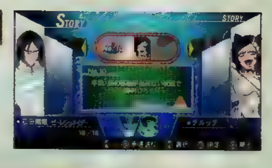
黑崎一护 万解 VS多鲁多尼

胜利条件｜必须在虚化后给敌人最后一击。

只要在敌人快死的时候使用奥义终结对手就可以，在放大招的时候和敌人的距离近一点。

剧情模式NO.10

→白衣眼镜男遭遇了破面军团105号悠悠球女王（残虐S女？）。不要小看了缇鲁蒂的力量，如果不绕到她的背后攻击，那么只有死路一条。



石田雨龙 VS缇鲁蒂

胜利条件｜在敌人面前时瞬移到后方取得胜利。

石田使用光剑，但攻击的方式没太大变化，可以使用弱攻击连击，打出硬直之后使用强攻击+方向键瞬移，即可躲避敌人的攻击，总之这一战全无难度，不用换线就可以秒掉敌人。



剧情模式NO.11

←茶渡泰虎遭遇了破面107号刚腾拜恩，在两个筋肉男战斗的时候，茶渡左手潜伏的“恶魔力量”终于觉醒了。

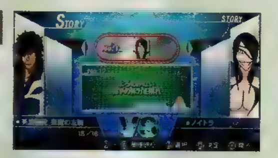
茶渡泰虎 VS刚腾拜恩

特殊环境｜双方的灵压全MAX。

刚腾拜恩的动作慢，加上茶渡的攻击力很高，在使用轻攻击打出硬直之后接一个灵压奥义就可以打掉半管血，本战没有什么难度，很容易无伤通关。

剧情模式NO.12

→茶渡遇到的是破面军团中号称“十刃最强者”的手持巨大镰刀的诺伊特拉。在恶魔左手的加护下，他如何取胜呢？



茶渡泰虎 VS诺伊特拉

特殊环境｜敌人不会出现硬直。

由于敌人没有硬直所以很难打。诺伊特拉的兵器超长且攻击力高，极易被COMBO致死。因此只好使用龟派打法了。先防御住敌人的连击之后用前+○来攻击，因为敌人无硬直，这一招可以多打4HIT，十分实用。敌人近身之后实用投技，灵压满了就使用奥义。



剧情模式NO.13

←露琪亚遇到的是“海燕殿”——阿罗尼罗。尽管对手是她所尊敬的人物，但是作为敌人，还是必须将他打倒。

朽木露琪亚 始解 VS阿洛尼洛

特殊环境｜露琪亚灵压上升速度慢，敌人灵压奥义威力加倍。

由于敌人大招威力加倍，所以不要给他使用奥义的机会，或者在他放奥义的时候躲开（难度高点），一旦敌人要蓄灵压的话，就要立刻上前攻击，中断其蓄力。

陈昊	愿今年参加高考的同学，都能取得理想的成绩。
读者资料	男，19岁，西安市西影路，QQ408182641

剧情模式NO.14



→在这个房间里，恋次不能使用万解。十刃中的第八人扎艾尔阿波罗在这个地方设计的陷阱使战斗陷入异常麻烦的状态。

阿散井恋次 始解 VS扎艾尔阿波罗

特殊环境	不能使用灵压奥义。

遵照原作的故事情节，恋次的万解被封印了，只能靠普通攻击。在远距离的时候可用前+○，但是注意造成的硬直比较大。另外敌人经常处于防御状态，弱攻击极易被防住，所以直接用强攻击，两段连击后敌人浮空，然后想办法将敌人咔嚓掉。



剧情模式NO.15

←眼镜男石田的救援使他暂时得到了平安。之后二人一起并肩作战，而变态阿波罗也为能够干掉灭却师而兴奋不已。

阿散井恋次 始解 & 石田雨龙 VS扎艾尔阿波罗

胜利条件	使用W灵压奥义终结对手。

石田是本次的主攻，因为恋次的攻击频率慢且招式的连接没有他好。不过敌人也比较弱，把他打到还剩一丝血的时候，等画面下的TAG槽红了以后，发动灵压奥义干掉对手。(这段与动画中的情节一样，演出画面超有魄力。)

剧情模式NO.16



→一护感觉到露琪亚的灵压越来越弱，这时乌鲁奇奥拉出现在他的面前。一护不相信露琪亚被面前的人所杀，而乌鲁奇奥拉则挑衅要一护打败自己。

黑崎一护万解 VS乌鲁奇奥拉

特殊环境	灵压(气槽)攒到5管以上才能造成伤害。

本战不要放奥义，节省气槽。为了快速积攒灵压，必须多使用连击。此时弱攻击+强攻击的组合很好使，中间用天冲衔接，可以使敌人一直在空中挨打。这样灵压蓄得更快。蓄满5条之后，用黑色月牙天冲集中攻击。



剧情模式NO.17

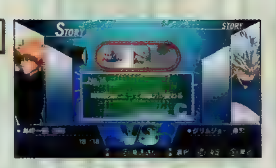
←葛里姆乔救出织姬，打算把她带到一护那里，半路上撞到了乌鲁奇奥拉。葛里姆乔与乌鲁奇奥拉展开了殊死的争斗。

葛里姆乔 VS乌鲁奇奥拉

特殊环境	双方攻击力加倍

在攻击力2倍的环境下，必须对敌人连续发动攻击，这样可以很容易获胜，反之让敌人连击的话那就会被秒。用弱攻击起手，接强攻击浮空后使用灵压奥义，可以费掉敌人一条血。再来一次敌人就被秒杀了。

剧情模式NO.18



→葛里姆乔要求织姬为一护治疗伤口，最后两人决战。一护决定将这个了断进行到底。宿命的对决就要开始了……

黑崎一护 万解 VS葛里姆乔 归刃

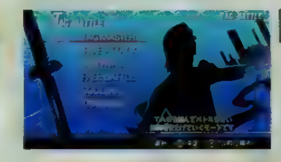
特殊环境	攻击力随时间改变

所谓夜长梦多说的就是这样的环境。因此必须将敌人尽快解决。这时没什么秘诀了，多使用浮空连续技，尽量给敌人造成伤害吧。

故事模式结束之后，可以使用葛里姆乔 归刃和井上织姬。其他的人需要在其他的模式中达成条件才能出现。

组队作战模式

游戏继承了前面几作的基本系统，在这一代中，加入了2对2的组队战斗（TAG BATTLE）系统，玩家将选择2名角色来组队战斗，战斗途中可以随时即时更换角色。由特定的角色可以组成特殊队伍，双人可以使用威力强大的合体必杀技。由于这些要素的引进，对战时的战略性大为提升。在游戏中有3种不同的组队模式，包括换人时可以抵挡敌人攻击的“防御性组队”、可以施展不间断的双人合体技的“攻击性组队”，以及受到伤害时可快速积攒组队气槽，以施展强力必杀技逆转局势的“技术性组队”，玩家可以依照不同的需求自己进行设定。有了组队对战系统之后，游戏中的强力必杀技“灵压奥义”也进化成为由两人共同施展的“W灵压奥义”，这种合体技的威力更强大，而且演出也更加炫目。在组队模式中，可以随便选两个人组成队伍，然后可以选择队伍方案，包括进攻型，防御型和技巧型，还可以自由取名字，组队模式每次开始前都会让你选择一个组合，这个组合就是这次的最终BOSS，换人槽和双人合体必杀不受限制，所以难度自然也非一般敌人可比。



关于TAG对战

←TAG MASTER模式说简单一点就是双人组队战，其中也有正式篇、时间挑战、自由对战、生存模式，以及训练模式等。

在组队战中刷Point的方法

设置好组合之后，进入TAG BATTLE中的TAG MASTER模式，每挑战一次可以打出一个组合。在战斗中，无论失败或者成功，都可以取得一定的点数。首先选用两个一护，属性都是万解。之后在战斗中使用月牙天翔，可以连续进攻，敌人

王璋琦　本来我是不爱PSP的，而一直都是PSP爱我，直到有一天，她用她纯真的魅力打动我，我决定买一个水晶壳好好珍惜她。
读者资料　男，14岁，武汉汉口罗家墩，QQ76195809

很少有反击的机会。使用这个组合可以很容易地刷出很多Point，对取得许多角色大有帮助。

各种组合出现！



→选择黑崎组合之后，不停挑战对手，打出的组合名称越多，最后获得的TAG POINT也就越多。向全角色收集的方向前进吧！

全部角色获得方法

这款作品最消耗玩家时间的部分就是取得全部隐藏角色。只要不断地进行游戏，就可以在不同的模式中取得这些人物。这些角色的出现方式不外以下几种：



信赖值增加！

←除了玩家们自己编辑的之外，还有许多系统固定的组合。有的组合是和剧情有关的，有的则完全属于搞笑的类型。

方式1　故事模式通关

只要将STORY模式打通，就可以使用格里姆乔 归刃和井上织姬。

方式2　读取《死神 炙热之魂4》存档

只要玩家的PSP记忆棒内有上一代的游戏存档，在主菜单下选APPENDIX中的CONVERT，就可以使用山本元柳斋重国、泊村左阵、京乐春水、涅マユリ、浮竹十四郎、吉良イヅル、雏森桃、伊势七绪、桧佐木修兵、草鹿やちる、涅ネム、绫濑川弓亲、六车拳西、矢胴丸リサ、ルピ、浦原喜助等角色。

方法3　在TAG模式中获得

不停地挑战组队模式，打败这些组合，取得TAG之后，就可以使用特定的角色。

角色	条件
朽木白哉 万解	TAG No.1完成
斑目一角 万解	TAG No.3完成
妮露	TAG No.4完成
平子真子 虚化	TAG No.6完成
茶渡泰虎（恶魔の左腕）	TAG No.7完成
石田雨龙 ゼーレシュナイダー	TAG No.8完成
多鲁多尼	TAG No.10完成
护一崎黑 万解	TAG No.11完成(必须先获得黑崎一护 始解)
阿洛尼洛	TAGNo.13完成ノイトラ?ルートNo.14をクリア
茜雨下	TAG No.16完成
草冠宗次郎	TAG No.17完成
蓝染总右介	全部完成

方法4　取得一定的TAG POINT

在组队战模式中，随着点数的增加，获得的隐藏角色也会增加，大致如下所述。

角色	TAG POINT
朽木露琪亚 始解	2500以上
护一崎黑 始解	7000以上
猿柿ひよ里 虚化	10000以上
缇鲁蒂	15000以上
刚腾拜恩	20000以上
扎艾尔阿波罗	27000以上
妮莉艾露	50000以上（之前必须可以使用妮露）

隐藏要素开启条件

追加游戏场景



→基本上，教学模式、剧情模式、单人战斗与组队战的模式都要尽量多地取得高评价，才有可能开启更多的要素。

全场景出现	
虚夜宫 分かれ道	8000以上
虚夜宫 チルッチの间	12000以上
虚夜宫 ドルドーニの间	17000以上
虚夜宫 アーロニーロの间	22000以上
虚夜宫 外	25000以上
虚夜宫 蓝染の间	40000以上

全部效果音取得

● TUTORIAL 1st、2nd 完成之后，可以取得所有主要人物的系统声音。

● 在STORY MODE将所有MISSION以A以上的评价完成，可以获得其他角色的系统声音。

● 在SINGLE BATTLE的SURVIVAL模式中打倒10人以上，可以得到主要角色的全部声音。完成SINGLE BATTLE的100人斩りSURVIVAL模式，可以获得其他角色的全部声音。

● 在TAG BATTLE的SURVIVAL模式中打倒10人，可以获得BGM和SE。

● 在TAG BATTLE的TIME ATTACK模式中，使用现世、死神、破面、假面の军势等势力，在3分30秒以内通关，可以得到以上各势力的角色图鉴欣赏模式。

● 另外在TAG BATTLE中的TIME ATTACK模式中，在3分以内通关，可以取得其他角色的图鉴欣赏模式。

全部影像取得

MOVIE 001	使用现世角色在TAG战中获得三日月的称号(10000点)
MOVIE 002	使用现世角色在TAG战中再次获得三日月的称号
MOVIE 003	使用死神角色在TAG战中获得三日月的称号
MOVIE 004	使用死神角色在TAG战中再次获得

	三日月的称号
MOVIE 005	使用破面角色在TAG战中获得三日月的称号
MOVIE 006	使用破面角色在TAG战中再次获得三日月的称号
MOVIE 007	使用假面の军势角色在TAG战中获得三日月的称号
MOVIE 008	使用假面の军势角色在TAG战中再次获得三日月的称号
MOVIE 009	使用现世与死神角色在TAG战中获得半月的称号（20000点）
MOVIE 010	使用现世与死神角色在TAG战中再次获得半月的称号

● **附录：**角色势力一览（除露琪亚以外，其他角色始解、万解均可）

● **现世角色：**一护、露琪亚(义骸)、雨龙、织姬、茶渡、夜一、一护(虚)

● **死神角色：**恋次、冬狮郎、乱菊、露琪亚(始解)、一角、白哉、剑八、碎蜂、茜雫、草冠

● **破面角色：**ネル、ネリエル、ウルキオラ、ヤミ一、グリムジョ一、ドルド一ニ、チルッチ、ガンテンバイン、ア一ロニ一ロ、ザエルアポロ、ギン、蓝染、东仙

● **假面の军势：**平子、ひよ里



本期玩后感

←《死神》作为一部优秀的动漫作品，一直是许多年轻人喜欢的，尤其是这几年，本作从默默无闻到大红大紫。

PSP版本的死神格斗系列似乎从一开始推出之后就没有受到玩家们的关注，记得以前一个论坛做过关于此系列作品的问答，其中里面一条是这么问的，“它说有这款作品能够吸引你的最大原因是什么？”很多玩家第一时间回复的基本上都是能够与动漫同步的游戏剧情、非常简单的操作以及弱智到了极点的游戏AI。可能对于刚刚推出的游戏作品来说，玩家们都不会介意它初作所拥有的游戏画面，但是偏偏一连推出到现在的第五款作品画面仍然还是保留着前作的水平，丝毫没有过变化。其实对于给玩家们的感觉来说，画面是最为直观的。一般进入游戏的第一眼许多玩家都会将评价画面作为首要的“工作”。本作品游戏角色仍然浑身充满了毛病，在快节奏的操作上，画面中仍然会出现让人惊讶的拖影，视角问题还是没有解决，这点主要体现在人物快速连续进攻的时候，这点许多玩家都对其带有不满的态度。

说实话，这类专门靠动漫作品改编的游戏，因为要赶档期，所以游戏的制作时间和投入的制作精力往往不如专门的游戏。而游戏的开发费用中，广告宣传又占了不小的份额，所以这些游戏的质量往往不能让专业玩家满意。但是别忘了，此类游戏本身就是针对动漫作品的Fans群开发的，游戏发售之后，购买人群的主体自然也以动漫fan为主。对于fans来说，能够在游戏中使用自己喜欢的人物，展开动画中的情节，比起只看动画自然别有一番乐趣。总体来说，本作比以前几部作品在系统设定上有了很大改变，组队战的模式与故事情节配合得更好。

《死神BLEACH》系列的游戏化，在这个动画走红之后立即在各大机种上全面开花。尤其是NDS与PSP这两部掌机，在诞生之后就成为该作品改编游戏的首选平台。除了这两大机种之外，PS2、NGC、GBA和Wii也成为死神系列游戏的登陆目的地。基本上，SONY系的死神系列都是有SCE自己发行的，而任天堂系的主机上的该系列则是有SEGA制作。无论制作游戏的是哪家公司，也不管游戏的类型是动作类还是RPG类，游戏的素质基本上都差不太多。对于动画的FANS来说，这个游戏算是新作发售作品中比较频繁的了。尽管《死神》的游戏版质量有时候参差不齐，不过每次发售之后的销量还算可以。毕竟作为动漫改编的作品，《死神》系列在动画版大受欢迎之后立刻推出如此多的游戏，可见它的人气之旺盛，超过了许多作品。



□文责／猴子

韩有章	为什么每一期《掌机迷》中NDS的游戏攻略总是远远多于PSP啊！
读者资料	男，20岁，青岛市城阳区，QQ723410586

爆走デコトラ伝説 BLACK

デコトラシリーズ最新作！
クラッシュバトルに熱くなれ！

研究

这款集竞速和暴力撞击为一身的游戏，让玩家体会到不同一般的快感的同时，还能引发玩家的超能力，那是什么样的超能力呢？好吧，不卖关子了，那就是可以让玩家的身体随着游戏中的卡车一起左右摆动。完成每话时都会得到一个评价，最高级为S，达人们的目标当然是S级评价，下面就介绍一下S评价的获取方法。

部分篇章S级评价的具体攻略战术

暴走卡车传说

RAC

第一章·一话“暴走开始”

对手是轻型卡车，胜利条件是在到达终点前将对手击破，BOSS车在1/3的路段处。本话只要获得10000BP以上就可以得到S评价，通关+1000BP、4分钟之内BOSS击破+5000BP，所以玩家要做的，就是在到达BOSS所在的1/3路段之前，尽可能多地消灭敌方车辆。

本话的路面为3条车行道的都市柏油路，最左侧为顺行道，最右侧为逆行道，中间是超车道，逆行道和顺行道的车辆间隔都是固定的，可以根据NPC的频率对敌人进行撞击；在道路的第2个直角拐弯处，也就是1/5路段处，左侧会多出一条斑马线的缓冲区域，玩家可以利用这个区域对敌人进行屠杀，避免和NPC的撞车；继续向前在2/5路段处有一个斜坡跳板，为了不撞到NPC，尽量减速或不加速；从此处到BOSS处都是4条车行道，最右为逆行道，右数第二条为顺行道，而靠左的两条路面则基本无车辆行驶；在接近1/2的路程时还会出现一个斜坡跳板，不过此处附近一般没有NPC。



由于本话的BOSS很弱，所以关键是消灭足够多的敌方车辆，使分数在遇到BOSS前超过4000BP。

第一章·二话“潜入调查”



对手变成了小型车，胜利条件为先于对手到达终点或BOSS击破，由于BOSS车的血比较厚实而速度则比较慢，即使将BOSS击破也很难获得高分，所以建议选择速度路线，BOSS的速度在160左右，如果速度不够，建议提前改造。与前一话不同，本话的顺行道和逆行道是分开的，所以大大降低了与NPC车辆的相撞几率，车行道为3条，不过是超车、撞击、还是躲避NPC都十分方便。

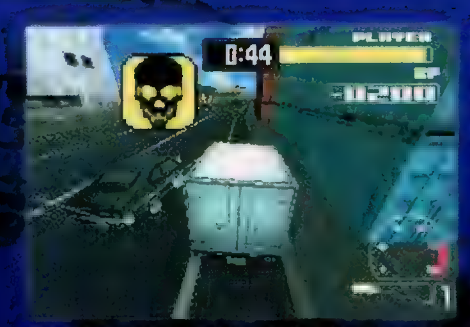
左、中、右三条路上会不规则出现正常行驶的顺行车辆，1/5路段处有一跳板，1/3处出现第二个跳板，2/3处出现第二个跳板，3/4处有第三个跳板。

只要在4分钟之内先于BOSS车到达终点即可获得5000BP的得分，另外，由于本话的车况极好，所以敌人出现的次数也非常频繁，顺利的话通过撞击普通敌人得到9000BP左右的BP也不是不可能，不过只要保证4000BP的底线就可以获得S评价。

第一章·三话“初工作”



BOSS为小型卡车，胜利条件为在到达终点前击破BOSS。BOSS守候在接近1/2的路段处。路面为4条车行道，左侧两条为顺行道，右侧两条为逆行道，超车或对敌人实施撞击时要格外注意，



另外右侧的两条逆行车道上不会同时出现NPC车辆，可以利用此规律进行规避。

在游戏刚开始不久的1/7处便出现一个跳板，所以要注意车速，在跨越跳板时要保持车速或者减速行驶；1/3处出现第二个跳板。本话不同于前两话的是在遇到BOSS车以后仍然会陆续出现NPC车辆，这就为得高分增加了不少难度，不过建议可以在右侧的两条逆行道行驶，在避让来车以后调整好时机，迅速向左打轮对BOSS进行打击，因为顺行道的NPC比较容易避让，这样可以最大限度的避免不必要的减分。

4分钟以内将BOSS车击破，就可以得到5000BP，加上1000BP的固定得分，在与BOSS车相遇前获得4000BP即可。

第一章·四话“宿敌出现”

BOSS为一辆中型卡车，等候在1/3路段处，胜利条件为限制时间内到达终点，时限为6分40秒。路面为三条行车道的盘山道，最右侧为逆行道，左面的两条是顺行道，不过在过山和过桥时路面会变成双车道，游戏刚刚开始的1/6处便开始进入双行道路段，由于路面比较窄，只能在路中间进行超车、撞击和规避，前进1/6左右最左侧会出现一条斑马线的紧急停车路段，并且双车道会变成三车道，也就是路面瞬间变成了四车道，可以借机撞击敌人获取BP；继续向前行驶一段，左侧斑马避让带消失，变成三车道，紧接着变成双行道；在与BOSS相遇的路段，左侧会出现紧急避让区，可以在此超车加速，将BOSS车远远甩开；从遇到BOSS的1/3处一直到1/2处都是三车道，而且这时右侧逆行的NPC和左、中两道顺行的NPC车辆都比较少，适合进行撞击敌人得分；从1/2处到2/3路段都是双行道，但是从2/3处开始会出现包括一条左侧紧急避让区在内的四车道路段，过桥后恢复为双车道，从此处一直到终点都会是双车道和三车道次序出现的情况。

本话的NPC车辆不多，虽然路面很窄但是要取得S级评价也并不算很难，依然是取得10000BP就可以得到，因为在遇到BOSS车以后依然会持续出现敌方车辆，也就是可以全程打击敌人获取分数，剩余1分种以上到达终点可以得到5000BP的奖励，加上通过本话的1000BP，剩下的4000BP则要在敌方身上获得。

第三章·十一话“救援暴走”

BOSS为大型卡车，胜利条件是先于对手到达终点或将BOSS击破，即便有绝对的优势也不要选择击破对手，因为这样获得的得分只有500BP，所以取得高分的办法只要加速+爆敌。本话的路段比较简单，通篇都是3车道的顺行路段，逆行道有隔离带阻拦所以不用担心。4分钟以内先于BOSS抵达终点即可获得5000BP，如果速度足够，可以将BOSS甩开提示范围以外的话，可以直接得到10000BP，通过本话可以得到2000BP，加上5000BP是7000BP，只要在敌人上得到3000BP即可。不过本话值得注意的是由于是夜间，所以NPC与敌人的车辆要离得很近时才分辨的清。



最终章·十六话“梅特罗迪巴公司”

BOSS为加强型的大型卡车，胜利条件是先于敌人到达终点或将BOSS击破。BOSS会和玩家在起跑线一起出发，这就为获取高的分增加了难度，最好的战术就是一开始就加速，将其远远甩在后边。路面是左二右二的顺、逆并行道，刚出发30秒左右就会遇到一个跳板，1/3处出现第二个跳板，在经过1/2路段以后会持续出现一段时间的NPC车流，建议这时谨慎行驶，接近2/3处出现第三个跳板，在距离终点1/6处会出现最后一个跳板。通过本话可以获得2500BP，5分钟左右到达终点，就可以获得5000BP，如果将BOSS车甩在指示范围外可以获得10000BP。

得到以上几个S级的评价后，会得到2个特别车辆——速度型警车和无货箱的重型卡车，虽然不能进行涂鸦和零件的改装，但是成就感却非比寻常，相信得到其它话的评价后还会有更精彩的新发现。

□文责/蔬菜汁

攻略研究



□文责 / 蔬菜汁

世界树迷宫2 诸王的圣杯
NDS
RPG

最快达到最高等级的强力组合

以高难度著称的NDS名作《世界树迷宫II诸王的圣杯》中，要想挺进到最后的上层迷宫中，除了寻找可提高自身能力的神秘武器装备外，练级是大多数人的首要选择。在一周目之前，如果不考虑外因的话，封顶的极限是70级，不过《世界树》的制作人是不会让玩家轻易达到封顶极限的，所以，每层在到达一定等级后都会有一个瓶颈效应阻止玩家继续升级，所以在到达15层时，即使之前非常努力的练级，也是不可能达到40级的，下面就为大家详细介绍一个可以轻松突破极限等级的强力组合战术。

职业

首先，吟游诗人（バード）这个职业有一种技能“ホーリーギフト”，可以增加战斗结束后获得的经验值，因为每次战斗后获得的经验值数量是固定的，也就是说队伍的人数越少，各作战单位分得的经验值就越多，但是这样的风险也就更大，不过如果开启吟游诗人（バード）的“ホーリーギフト”技能后，战斗后获得总经验值会上升10%，技能等级每提升LV1，经验值效果叠加也就是上升10%，换句话说，将技能等级提升到最高LV5后，每次战斗后获得的经验值可以多50%。更有意思的是，开启“ホーリーギフト”技能的吟游诗人（バード），战斗序列每增加一人，技能叠加，得到的经验值不仅不会减少而且还会上升，说的简单一点的话，就是两个“ホーリーギフト”LV5的吟游诗人（バード），战斗结束后获得的经验值可以增加100%，队伍的人数最多为5人，这就意味着全部使用LV5“ホーリーギフト”的吟游诗人（バード）的话，可以得到250%（5倍）的经验值。要全部使用攻击、防御都不占优势的吟游诗人（バード）组队应战的话，确实需要一定的勇气，不过经过笔者亲身验证，即使不好好练级，在15层以前也可以到达70级的极限。

武器装备及战斗队形

攻击力、防御力均不高的这个缺点只能用武器装备来弥补了。人物最初被从工会制造出来时的初始装备是剑和一件护甲，吟游诗人在武器方面比较占优，因为他们可以装备剑、杖、弓三种武器和几乎所有的防具，多种类的攻击装备大大弥补了攻击力的不足。

战斗队形采用三前两后比较好，因为前面的三人可以分担受到的打击，而后面的二人既可以使用辅助技能也可以直接进行攻击，这样安排效果比较好。

因为队列后排队友进行直接攻击时，攻击力减半，所以不能一概而论的为所有人装备最强的武器，并且，即使是最前排的直接攻击队员，也要



根据所要探险的迷宫层的特点更换武器，因为不同的武器给与怪物的打击效果也不一样，比如有的怪物受到杖的打击时所耗HP比剑要大的多；后一排的队员装备弓箭效果比较好，因为用弓箭进行攻击时不会因为队伍的序列而对攻击力产生影响。

各层所需达成的目标及难点

在第一阶段古迹の树海的第1、2层，必须将“ホーリーギフト”开启并达到LV5，每个人物最初有2个技能点，但是开启“ホーリーギフト”的前提条件就是LUK达到LV10，也就是必须将角色练到LV10以上。因为初始阶段的吟游诗人的基础能力比较低，所以打起来会比较困难，不嫌麻烦的玩家可以选择三个攻击力比较强的职业带领两个吟游诗人积累经验，不过这样确实比较麻烦。第一层对吟游诗人来说确实比较难，但是没有别的办法。在练到LV10左右的时候，可以常识绕过本层的BOSS前往第2层，这样升级就会比较快了。在第一阶段的后半段，也就是3—5层，可以将队伍的等级提升到LV20左右，在“ホーリーギフト”技能封顶后，可以将每次升级得到的技能点数加在攻击力上，以弥补职业攻击力方面基础数值上的不足。迎战第5层的BOSS前，可以通过采集点取得各种材料，为吟游诗人换取最好的装备，在与BOSS的战斗中尽量不要让队友死亡，因为本层的BOSS可以提升2——3级的经验值，如果一个人死亡的话，不仅死掉的人得不到经验，幸存的人得到经验值也会大大减少。

在第二阶段6—10层的迷宫中，几乎没有什么难的地方，如果有按照之前讲过的进行攻略，这时5位吟游诗人组成的队伍应该在10层左右达到45—50级，这是个什么概念呢？一般来说，这个等级的其他攻击性角色是可以通关的（到达30层）。所以等级上的压倒优势让我们拥有足够的技能点数来对角色进行改造，所以，这一阶段的攻略是最简单的部分，玩家可以轻松享受升级带来的快感。不过值得注意的一点是要注意对采集点的材料进行收集，因为从迷宫中直接返回城镇的道具“アリアドネの糸”需要由采集点的材料进行合成，才会出现在商店的菜单中，这个道具对练级狂+吟游队来说是必不可少的。

第三阶段的11——15层相比较第二阶段而言，与普通敌人的战斗会略显困难，原因有两点，一是在第二阶段中通过加技能点数可以在基本能力上与敌人拉开距离，但是第三阶段敌人的能力进化，会将差距追平一些；第二个原因是，吟游诗人作为非战斗主体的辅助兵种，每次升级时，基础能力得到提升的只有TEC（智力）、AGI（速度）、LUK（运气），而攻击性角色的提升大都是对战斗有直接帮助的攻防方面。不过，战斗的难度依然不会阻挡等级的快速提升，15层之前就可以达到70级，没有问题。

14、15层左右会出现一种名为“危ない石像”的怪物，会将我方一人石化，被石化的队友战斗不能，并且如果我方所有队员全部被石化的话，立刻GAME OVER。



终极武器的获得

第5层的BOSS被击败15天后会自动复活，使用ダークハンター（暗黑猎人）的“アナコンダ”（中毒）技能在BOSS中毒的情况下将其击破的话，可以得到价值3万的材料，并且，将材料卖给商店后，可以从商店购买强弓“ザミエルボウ”（攻181、STR10、HP40），虽然价格极高（231000），但是对可以装备弓箭的吟游诗人来说，帮助不是一般意义上的大，就算不屑使用，也可以用这种办法反复取得经验值和大量的金钱。

极限等级达成后的选择

在进行一个游戏时，每个BT的玩家都会有一个不正常的愿望，有的是达成极限等级，有的是将全部武器收集，还有的希望打出隐藏人物……我们统称为BT强迫症。当然，在达到LV70以后，终于得偿所愿的玩家如果还想继续进行游戏的话，可以有很多选择。可以在公会将5个吟游诗人的技能点洗净，重新分配，不过等级会下降LV5；也可以在公会，对达到LV70的吟游诗人进行强制引退。如果想要在以后的高层迷宫中有所发展的话，笔者建议玩家选择第二种，也就是强制引退，因为每引退一个LV70的角色，会出现一个LV30的新人，并且技能点比普通LV30角色的技能点多一倍，可以任意选取一个自己喜欢的强力职业进行更换。为了以后着想，最好保持两个LV70的吟游诗人，可以对升级有帮助。



在NDS上推出的早期作品中有很多是超重量级的作品，《高级战争》就是其中之一。竞技类游戏界流行这样一句话：没有最强的兵种(种族)，只有最强的玩家。如果有一款游戏能够做到这种程度，那么它无疑就是成功的和伟大的，必将被载入史册，永垂不朽。《高级战争》中，各兵种的平衡性拿捏的十分到位，为玩家实行战略战术演练提供了一个非常好的实战平台。

高级战争

NDS　SLG

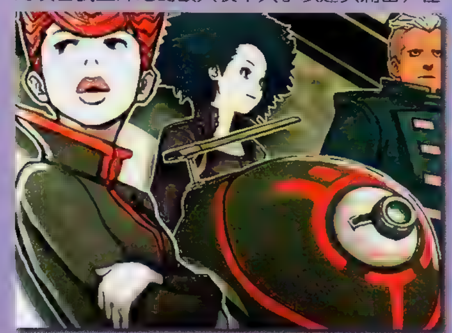
基础战术篇

战术1 ■ 反坦克兵(バズ－カ)VS轻战车、侦察车

反坦克兵的价格为3000，侦察车的价格为4000、轻战车的价格为7000，在近距离的战斗中，使用反坦克兵对地方的装甲部队进行打击是最高明的战术，因为反坦克兵还可以执行城市的占领工作。

●注意点： 由于反坦克兵的移动距离仅为2，所以这个看似简单的战术很多玩家都不敢轻易使用，害怕在击破敌人的装甲车之前，先被敌机动部队消灭，所以实施这一战术一定要有装甲部队协同作战，在反击中使用反坦克兵最为合适不过。

●战争实例： 1952年6月，朝鲜战争的古直木里地区，志愿军12军31师91团的反坦克战斗，我军在进行防御战斗中，5个连队使用90式火箭筒，对攻击我主阵地的敌人装甲兵予以迎头痛击，在



6月13日的战斗中，以轻伤两人的代价，耗弹19发，击毁敌“M46”、“巴顿”坦克6辆，缴获一辆的骄人战绩。

战术2 ■ 直升机VS装甲部队（轻战车、侦察车、中战车、重战车）

本作中的直升机可以对装甲部队进行歼灭性打击，而敌人的反击几乎不构成威胁（除了高射炮），如果战场上有机场的话，先占领机场就可以形成空中优势，在配合地形的情况下，灵活作战，歼灭敌人保存自己不是没有可能的。

●注意点： 避开敌对空战车的同时，还应尽量进行双机作战或多兵种作战，单一进行攻击势必会在自己的侧后方暴露弱点，给敌人可乘之机，可以充分利用直升机机动力强的特点，另外注意使用运输车为直升机加油，进行协同作战。

●战争实例： 2003年美伊战争中，在对伊拉克进行大空袭之前，为了保证安全走廊，美军取得以一架“阿帕奇”直升机击毁了伊拉克23辆坦克的战绩，从此“阿帕奇”武装直升机的名字被永远载入历史的史册。

战术1 ■ 侦察战

之所以将侦察单列为一个独立的战术，是因为，在以人为对手的战争中，最好的操作是在察知对方兵种和部署后，制定相应的战术。在《高级战争》中，侦察的手段主要有两种：一是使用侦察车（4000）。侦察车的移动力和索敌范围都是陆军兵种各装备中最高的，另外，侦察车对步兵和反坦克步兵具有绝对的杀伤力，所以，使用侦察车进行侦察是最佳的选择；二，使用步兵。因为初期的资金短缺，所以很多玩家都舍不得使用4000来购买性价比比较高的侦察车，只能退而求其次，使用最原始的步兵进行侦察了，虽然步兵的索敌只有2，但是在占据山峰的时候，可以达到使索敌范围达到5（与侦察车相同）。

●注意点： 侦察的目的是察知对方的情况，并非战斗，所以不要为了占小便宜而将自己暴露，尤其是在前线的侦察车尽量避免与步兵交战，很

多情况下，处于尖刀处的步兵都是诱饵；注意隐蔽，隐蔽的最好方法就是躲藏进树林，因为在任何情况下，只有零距离接触时，在树林的部队才会被发现，另外，作为侦察的步兵可以上山，依托地形躲避敌人的攻击。

●战争实例：在1991年的海湾战争中，为了配合“沙漠风暴”军事打击行动，美军制定了“沙漠军刀”地面进攻计划，在该计划中，美军大量使用了“滚雷”沙漠侦察车，对敌人的重要目标进行侦察并破坏敌人的通讯线路，为配合美第7军歼灭伊拉克共和国卫队、解放科威特做出了一定的贡献。

以弱克强篇



●指导思想：经济是打赢一场战争的支柱，谁占有更多的资源，谁就能拥有更多的军事打击力量，也就拥有战争的主动权，所以一般来说，只要逐步占领敌人的城市、海空港口就能慢慢占有优势，形成优势；另一种方法就是低成本的装备击败高成本的装备，这样就可以占据经济优势。

战术1 ■ 步兵VS超级坦克（グレートタンク）

步兵的价格为1000，超级坦克的价格为28000，这两个兵种就好像蚂蚁和大象，乍一看似乎并没有什么可比性，但是在步兵数量占绝对优势的情况下，完全可以用步兵将超级坦克包围，超级坦克的移动力是4，步兵的移动力是3，只要掌握好时机，实施这种战术是完全可能的，并且超级坦克的油量为50、弹药为3，只要有3——5个步兵组成的预备队，在将其包围的情况下，是绝对不会让其突围的。

●注意点：一，取得局部优势是为了夺得战场主动权，战胜对手，只要在其它地区的战略目的达成，就完全可以放弃包围，不要舍本逐末，错失良机；二，在实施包围的过程中一定要先观察好地形，如果敌人在绝对优势的位置上，最好将其引入伏击圈，再进行包围战术；三，注意敌人的救援部队，这也是最重要的一点，在被包围的情况下，对手可能派出救援部队，这就为打援提供了良好战机，注意随机应变。

●战争实例：在1969年3月发生的珍宝岛冲突中，苏联边防军使用步兵协同坦克进行攻击的战术，对珍宝岛施行突击，我中国人民解放军边防部队则发挥了敢于近战的光荣传统，以几个步兵战斗小组同时围打敌1辆坦克的战术，击毁敌人数辆坦克，使敌人的战术被打乱，终于将苏军击退。

多兵种合作篇

●指导思想：在经济占优的形势下，一味的发展单一兵种兵器势必会增加我方的压力，为对手制造反击的机会，稍有不慎就会使形势逆转，所以，多兵种配合作战绝对是最佳选择。因为同时具有陆海空的地图并不多见，所以下面就为大家介绍两个以陆军地面战为主的陆空、陆海协同配合战术。

战术5 ■ 陆空协同

●推荐装备：轻战车(7000)+直升机(9000)

轻战车的作战目标是敌人的对空战车，直升机则负责地面扫荡，按照兵种相克的原则制定出击策略。

战术6 ■ 海陆协同

●推荐装备：登陆艇+装甲部队

一艘登陆艇可以运载2个单位的装备，是登陆偷袭作战的绝佳选择，但是要注意敌人的潜艇。

●战争实例：1950年9月的朝鲜战争中，朝鲜人民军已经占领了汉城，并将前线推到了釜山一线，美国方面为了摆脱困境，派出了海军陆战队第一师在仁川港登陆，在第七舰队230舰艇和318架飞机的配合下，顺利登陆的美第一师很快收复了距仁川37公里的汉城，使侧后空虚的朝鲜人民军受到毁灭性的打击。

[ ]文责 / 蔬菜汁





SD高达G世纪 交叉火力

SLG ●NBGI●2007年8月9日 ●1人/5040日元●128Mb

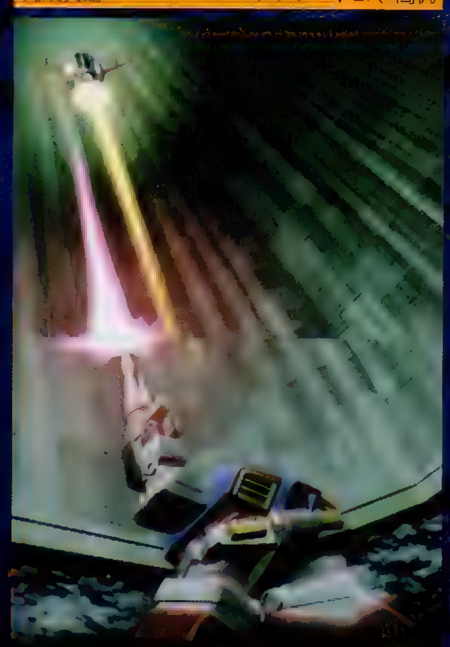
《SD高达G世纪》系列一直以来都是有着“时间杀手”之称的BT游戏，NDS版的《SD高达G世纪 交叉火力》……与眼镜厂的机战不同，G世纪里的机体通常都是需要玩家自己组合得到的，而某些合成强力机体所需的零件即便是在漫长的流程中也是非常的稀少。所以，收集的这一过程也就自然是极为耗时了。另外，游戏节奏上的缓慢也是更是加速了这一情况…… □文责／零羽

本次要说的不是数量众多的隐藏机体的获得方法，而是游戏中的剧本攻略。说到剧本，本作除了主线的流程之外，还附有10个原创剧本以及通关之后的EX剧本。当玩家将上述的这些剧本全部完成之后，就会出现下面将要为大家介绍的这个真·最终之战“特别演习”。

在正式开始前，先让附上一个真·最终隐藏剧本的开启条件。当游戏的主线流程全部完成之后，再次载入游戏记录就会进入到无限索敌模式中。与本篇主线流程时的索敌模式不同，此次索敌时的区域大幅增加，从原来的2个变为了现在的6个（注：第7个区域？？？现还未开启），分别是コンペイトウ（宇宙）、卫星轨道上（宇宙）、フォン・ブラウン（月面）、サイド2宙域（宇宙）、南极基地（地面）、ゴビ沙漠（地面）。每当通过3个区域后（顺序无视，同一个区域过三次也行……），就会追加一个EX剧本，当玩家将游戏中全部的EX剧本都完成后，本作中最后的隐藏要素，在索敌模式中的第七个区域——“特别演习”终于被开启了！

セッション SpFB 特别演习（男主角篇）

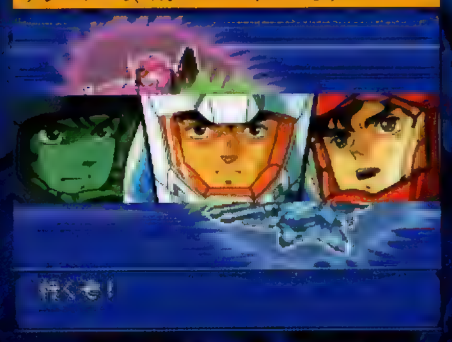
战场情报	
胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ラー・カイラム（ブライト）/可以出击的小队
敌方出击机体	ディビニダド（ドゥガチ）、ラフレシア（カロッゾ）、サザビー（シャア）、αアジール（クェス）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ）、ガンダムエピオン（アークライト）、ドーベンウルフ（フェルディナンド）、トールギスIII（シルカ）、Wガンダムゼロ（ニケア）、ビグ・ザム（ドズル・ザビ）、ノイエ・ジール（アナベル・ガトー）、ジ・O（シロッコ）、パラス・アテネ（レコア）、クロスボーンガンダムX2改（ザビーネ）、ガンダムエピオン（ミリアルド）、トールギスIII（トレーズ）、Wガンダムゼロ/EW（ヒイロ）/プロヴィデンスガンダム（ラウ）、レジェンドガンダム（レイ）、アストレイ・GF 天（ロンド）、ハイペリオン（カナード）、デストロイガンダム（ステラ）、アビスガンダム（アウル）、カオスガンダム（スティング）、キュベレイ（ハマーン）、ゲーマルク（キャラ）、ザクIII改（マシュマー）
完成奖励	アップグレードL7、高机



陈竞生 朋友，如果你与我一样真那么喜欢掌机的话，别犹豫了，和我交个朋友吧！
读者资料 男，20岁，广东省普宁市新坛居民宿舍新南381号，515300

动スラスター、陆战パーツ、支援火器、大型フレーム、可变フレーム

击破奖励　アップグレードL2×2、アップグレードL4×4、アップグレードL5×2、アップグレードL6×4、アップグレードL7×4、カスタムL1×2、カスタムL5×2、カスタムL6×2、カスタムL7×2、高机动スラスター、大型フレーム×3、Nジャマーキャンセラー



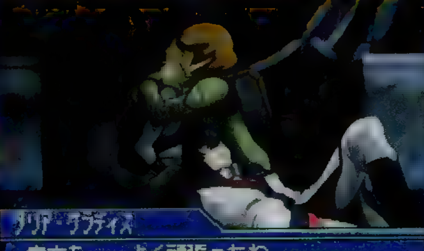
セッションSpFB 特别演习(女主角篇)

胜利条件	敌全灭
败北条件	ブライト被击破
我方出击机体	ラー・カイラム(ブライト)/可以出击的小队
敌方出击机体	ビグ・ザム(ドズル・ザビ)、ノイエ・ジール(アナベル・ガトー)、デビルガンダム(レイン)、マスターガンダム(东方不败)、キュベレイ(ハマーン)、ゲーマルク(キャラ)、ザクⅢ改(マシュマー)、プロヴィデンスガンダム(ラウ)、レジェンドガンダム(レイ)、アストレイ·GF 天(ロンド)、デストロイガンダム(ステラ)、アビスガンダム(アウル)、カオスガンダム(スティング)、ジ·O(シロッコ)、パラス·アテネ(レコア)、クロスボーンガンダムX2改(ザビーネ)、サザビー(シャア)、αアジール(クェス)、ヤクト·ドーガ(ギュネイ)、ディビニダド(ドゥガチ)、ラフレシア(カロッゾ)、ガンダムエピオン(アークライト)、ドーベンウルフ(フェルディナンド)、トールギスⅢ(シルカ)、メリクリウス(ミオ)、グランドマスターガンダム(ウルベ)、デスアーミー、ガンダムアシュタロン(オルバ)、ガンダムヴァサーゴ(シャギア)

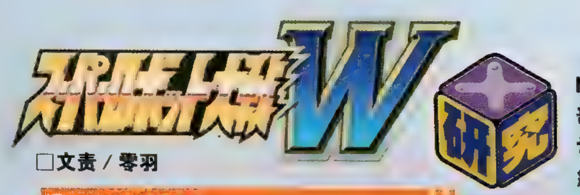
完成奖励　アップグレードL7、高机动スラスター、陆战パーツ、支援火器、大型フレーム、可变フレーム

击破奖励　アップグレードL2×2、アップグレードL4×4、アップグレードL5×2、アップグレードL6×4、アップグレードL7×4、カスタムL1×2、カスタムL5×2、カスタムL6×2、カスタムL7×2、高机动スラスター、大型フレーム×3、Nジャマーキャンセラー





作为真·最终隐藏要素的这场战斗的难度可以说是究极的。敌方的登场阵容全部都是由游戏中的各个BOSS级人物所组成。这些大家都非常熟悉的BOSS级角色无论是哪一个，单独拉出来看，其实力都不弱。所以，在开始这场战斗之前,一定要将我方机体的性能强化到最大,同时还要注意小队的组合效果，面对强大的敌人时，合体技才是最有效的对抗手段。开始后，我方机体尽量要保持集团行动，优先攻击射程范围内最弱的敌方机体。同时，也优先应该以减少敌方机体的数量。战斗时的节奏也是很关键的一项，如果不能确保在低伤害的情况下，对敌方机体造成很大的伤害，就可以考虑是否采用回避的策略了。总之,在这场敌强我弱的战斗中，完全采用强袭的策略是几乎不可能获得胜利的。玩家还是需要静下心来，步步为营的慢慢打。当撑过最艰苦的几个回合后，战场上的天平就会渐渐朝向我方部队，而这最终的胜利也将会属于坚持到最后的人。



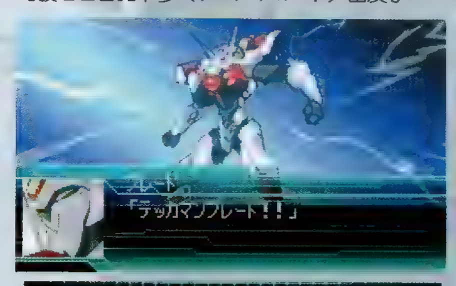
□文责 / 零羽

NDS 机战W SLG

《超级机器人大战W》自从在NDS上发售以来，作为目前唯一一部NDS上正统的机战作品（OG传说无限边界还是算了吧……），自然值得多次反复游玩。这次的挑战就是真・最终话的完全攻略，作为隐藏的一话，它的难度自然不是其他的篇章可比的。就让我们一起来把热血和魂融化在NDS中，对这一超高难度的关卡发起挑战吧！

真・最终话御底解析

首先，来简单描述一下本话的剧情吧。在得知阿普利坎特（アプリカント）被一马（カズマ）等人击倒后，因法连斯（インファレンス）将这份悲伤之情转化成了愤怒撒向了一马……一马为了向自己人格的复制品——因法连斯传达父亲(即，阿普利坎特）所没有说出来的“生命的重要性”，驾驶着巴鲁扎卡多（ヴァルザカード）出发了……



最终话・终わり无き旅路

出击机体档案	
我方初期出击机体	
机体: 任选17架	机师: 一
机体: ナデシコC	机师: ルリ
机体:ヴァルザカ-ド	机师:カズマ
我方增援机体	
机体:ヴァルアルム	机师:アプリカント

从本场战斗开始后的敌我双方配置来看，与一周目的最终话时还是比较相近的。我方以主人公的ヴァルザカード和战舰ナデシコ为中心的大部队还是位于地图的中下方。而敌方的初期机体还是照旧配置在了地图的中部地区。虽然敌方初期配置中只有オーブス的HP低于5位数，但在目前我方大部队的机体面前，1、2万点HP的机体也基本不在话下。清理完分布在インファレンス周围的敌方杂鱼机体后，就可以对其展开集中攻击了。インファレンス与一周目时的能力几乎相同。总体上来说，除了可以二次行动之外，他还是没有什么太大威胁的。当然了，还必须要小心他所使用的以自身为中心发出的大范围地图兵器系攻击。由于インファレンス机的武器最长射程为8格，我方也可以考虑使用部分远距离狙击型的机体从其射程外进行攻击。在一番集中攻击之后，20万点的HP用不了几个回合就会被耗尽……当击破了インファレンス之后，真正的敌人出现了。

先行登场的还是オーブス、リース、アルムアルクス・フィーニス等敌方的强化型杂鱼机体。将出现在地图左、右两侧上方打头阵的这批敌机的数量降低到10机以下后，敌方的最终BOSSクリティック出现了……同时，我方的强力增援アプリカント也出现在了インファレンス初期登场的位置。随着敌最终BOSS登场的还有4架量产型的スキエンテイア。虽然这4架量产BOSS机的能力都有所降低，但还是很恐怖的……由于登场后这4架スキエンテイア会分布在最终BOSS机サピエンテイア的周围。所以，想要速攻的人，可以率先让4架机体去抢位子，不然就只好将它们一一击破了。最终BOSSサピエンテイア的整体能力比起スキエンテイア来讲，也没有强化太多，除了HP增加了10万点以外，攻击力与装甲值的略微提升基本就可以忽略不计了。还有需要注意一点，サピエンテイア的强力地图兵器虽说是以自身为中心的类型，但距离其自机1~2格范围内却是个盲点，将我方的主力机体配置在这个范围内就可以安心的战斗了。



机体名称	机师名称	数量	HP	最远射程	经验值	资金	备注
オープス	AI	9	7800	6（11）	120	1200	特殊效果武器无效、EN回复S
リース	デイセイバー	6	17600	8（10）	140	1800	特殊效果武器无效、EN回复S
ストマ	デイセイバー	6	15400	6（10）	130	1600	特殊效果武器无效、EN回复S
アルムストラ・フィーニス	デイセイバー	3	38000	8（9）	160	6000	特殊效果武器无效、EN回复M
アルムアルクス・フィーニス	デイセイバー	5	22000	8（12）	150	3000	特殊效果武器无效、EN回复M
スキエンテイア	インファレンス	1	200000	8（8）	240	24000	特殊效果武器无效、EN回复L
オープス	AI	9	7800	6（11）	120	1200	特殊效果武器无效、EN回复S
リース	デイセイバー	6	17600	8（10）	140	1800	特殊效果武器无效、EN回复S
ストマ	デイセイバー	6	15400	6（10）	130	1600	特殊效果武器无效、EN回复S
アルムストラ・フィーニス	デイセイバー	2	38000	8（9）	160	6000	特殊效果武器无效、EN回复M
アルムアルクス・フィーニス	デイセイバー	4	22000	8（12）	150	3000	特殊效果武器无效、EN回复M
スキエンテイア（量产型）	デイセイバー	4	55000	8（8）	170	8000	特殊效果武器无效、EN回复M
サピエンテイア	クリテイック	1	300000	8（7）	250	25000	特殊效果武器无效、EN回复L

上文为大家详细讲解了《机战W》最终之战，接下来……附上《机战W》的全隐藏人物&机体入手方法。没有达到全隐藏要素完美的玩家，抓紧时间努力吧。

ボン太くん

1、第8话中让ボン太くん击落敌机2架以上
2、第12话（1周目）或者第13话（2周目）中让ボン太くん击落敌机2架以上
3、第32话(1周目)中让ボン太くん击落敌机3架以上
满足上述条件后，第46话入手

ライトニングSパック

在第10话终了前，使ムウ的击落数达到10架以上
满足条件后，在第46话得到换装零件“ライトニングSパック”

テッカマンレイピア

1、在第10话和第17话中击落エビル
2、在第21话中击落アックス
3、在第49话的完成后的分支路线选择“月でラダムと战う”
4、第50话中再次击落エビル
满足上述条件后，第52话加入

ニコル&ブリッツガンダム

1、第30话中击落ニコル
2、第35话中バルトフェルド
3、第36话中在击落ガウルン之前将イザーク、デイアッカ、ニコル全部击落
4、第36完成后的分支路线选择“かなめを追ってオーブへ”
5、第37话中击落アスラン
6、第42话中用キラ说得アスラン
满足上述条件后，第42话加入

マジンガーZ

1、第36话完成后的分支路线选择“バイオネットに备えてパリへ”
2、第38话中在5回合以内将暗黑大将军击落
满足上述条件后，第39话前入手

换装零件“I.W.S.P”

在第39话前，使カガリ击落敌机5架以上（即：第35话与“かなめを追ってオーブへ”分支路线的第38话中使カガリ合计击落敌机5架以上）
满足条件后，第46话入手

EDFソリッドアーマー

在第41话终了前，使阳子击落敌机10架以上（即：第4话、第10话以及第39话中使阳子合计击落敌机10架以上）
满足条件后，第46话入手



エド&ソードカラミテイ

1、第42话中用ロウ说得エド
2、第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
3、第50话中再次用ロウ说得エド
满足上述条件后，第50话加入

イザーク&デュエルガンダム

1、第43话后的分支路线选择“火星の后继者を追う
2、第45话中用デイアッカ说得イザーク
3、第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
4、第51话中击落リジェネレイト前使イザーク生存
满足上述条件后，第52话前加入

キングジェイダー的追加武器“ジエイフェニックス”

在第49话中用J在5回合以内将凯击落后，再将ピアデケム击落
满足条件后入手

カナード&ハイペリオン

1、第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
2、第50话中让キラ与カナード发生战斗后，用プレア击落カナード
满足上述条件后，第52话加入



推理游戏一直是日本掌机游戏中的一道靓丽的风景。现将不久前发售的NDS游戏《哈罗德侦探杀人俱乐部》改编成小说，供大家欣赏。

根据发生在美国的真实事件改编

序章

1985年美国中东部自由城，9日上午8点05分一男子的尸体在自由城大学门口被发现，初步推断死亡时间是9日凌晨1点左右，死亡原因是被锐器刺伤导致失血过多。

此案原本由格里高利警官负责侦破，但是由于年事已高，他刚接手不久就住进了医院，在住院前，他向局长推荐哈罗德接替自己，并以私人的名义写了一封信。

格里高利给哈罗德的信

“现在我正坐在床前，一边看着自由城的路灯，一边写信。当你看到这封信的时候，应该是很久以后了吧？哈罗德，可能的话，其实我想一辈子都做警察，天天办案，可是现在我这个顽固的老头却只能躺在医院的白床单上了，是到了说再见的时候了。有一件事我始终不放心，比尔·罗宾斯的案子还没有查清……德伊拉局长一定已经跟你谈过了，如你所知，这个案子比较棘手，也只有你才能解决这个案子。还记得我们第一次见面的时候么？那时候，我觉得你只是个乳臭未干的家伙，但是你却有着老侦探特有的锐利的眼神，自从和你搭档，我这个老家伙的血也变得沸腾了，‘啊，绝不能输给年轻人’你总是让我这样想。度过了人生的大部分时光，我终于遇到了一个了不起的搭档。你总是说，办案子就好像是在干涸的沙漠中寻找冰凉的水源[illegible]样，确实是那样[illegible]在充满了幻象的[illegible]漠不断[illegible]识别出[illegible]人的诡计，[illegible]后找到[illegible]藏在地下[illegible]这真[illegible]之水。我会在[illegible]等[illegible]破案的好消息——致我最了不起的搭档哈罗德。’”

哈罗德警官现年28岁，从警校毕业后就分配到了自由城警察局，刚成为警察时的哈罗德和格里高利一起搭档，经过一段时间的磨合以后，二人成为警局最优秀的尖刀组合，很多棘手的案子都被他们侦破了。他一向沉默寡言，喜欢一个人独自思考，看着手头上仅有的一点线索，哈罗德陷入了沉思。

调查报告书

被害者比尔·罗宾斯，34岁，汽车公司罗宾斯商会自由城公司的社长，与妻子加奈特共同生活，父亲是罗宾斯商会的会长爱德华，母亲20年前去世，有一个弟弟，名叫弗雷多，妹妹凯特嫁到了与罗宾斯家族关系密切的霍尔丁家。

被害人在当地的大学毕业后离开了自由城，在纽约生活了5年，其间有过一次婚姻，不过妻子德罗希在婚后的第二年去世，再加上在纽约的工作也并不顺利，于是回到了自由城，回到家乡以后，进入了父亲经营的罗宾斯商会，1年后担任现职。

案发当日，被害人跟往常一样去上班，20：00点下班，之后有人在“hungry–fisherman”酒吧见到过他，时间是22：00左右，在酒吧他曾与钢琴手莎拉·希尔斯一起喝酒，根据酒吧老板波尔·迪比斯的证言，被害人11点30分左右走出酒吧时，在门口处与酒吧的常客斯坦利·哈瓦德有过激烈的口角。

之后，一直到尸体被发现时再没有人见过被害人，家属确认，比尔身上的贵重品并未丢失，因此排除了抢劫的可能。现在正在对其个人恩怨方面的线索以及工作上的竞争者展开调查。

调查报告书

比尔·罗宾斯，男，34岁，血型AB，身高6英尺2英寸，体重173磅，家住自由城42号。

- 死因：被小刀状的尖锐物从背后刺伤数处，失血过多导致死亡。
- 发现地点：自由城大学停车场。
- 推断死亡时间：9日凌晨1点左右。
- 报案人：莫顿·布拉德雷（大学保安）
- 当时的具体状况：保安在自由城大学停车场在对车辆进行检查时，在车内发现了尸体[illegible]
- 验尸官：医生[illegible]门·雷迪尔
- 负责警官：贾德·格[illegible]高利

本案涉及到自由城的一些上层人士，看来十分棘手。既然罪犯的目的不是劫财，那么他（他们）的动机是什么呢？哈罗德决定先去案发现场看一看。



第一章 女钢琴手

自由城是一个小城市，这里虽然只有一所大学，但是自由城大学美丽的校园风景却被人传诵已久，不过哈罗德却无心浏览大学城的靓丽风景，径直将车开到了大学城的停车场。大学停车场的保安莫顿是一个壮硕的中年男子，秃顶，说话有些含糊不清。费了好大的劲哈罗德才听明白，这附近经常有车辆丢失，所以莫顿一大早就到停车场检查车辆。忽然，他透过车窗玻璃发现一个人斜躺在副驾驶的位置上，样子很奇怪，在敲车门却无人应答的情况下，只好找人来帮忙将车门打开……

越过警戒线，哈罗德来到发现尸体的车边仔细查看。车牌已经被卸掉了，哈罗德凭经验判断，这是一辆没有登记的黑车。打开副驾驶一侧的车门，座位的靠背上只有不多的一点血迹，四周没有留下任何可疑的痕迹，看来这里并不是凶案的第一现场，凶手将被害人杀死后放进汽车，并将其运到了这里，然后逃走了。

重新将警车启动的哈罗德前往下一个目标——hungry-fisherman酒吧，被害人比尔最后出现的地方。

虽然是白天，但是客人依然很多，优美的钢琴声在酒吧里悠悠回荡，一头金发的女钢琴手莎拉·希尔斯吸引了酒吧间大部分人的眼球，怪不得白天还这么多客人。在钢琴声还没有结束的时候，哈罗德来到酒吧老板身前了解情况。

酒吧老板说，比尔·罗宾斯先生经常来这里给莎拉捧场，那天22：00左右，比尔先生正要离开时，和斯坦利·哈瓦德在门口吵了起来，斯坦利先生是个小说家，他也是这里的常客，酒吧老板补充道。钢琴声终于结束了，在征得老板的同意后，哈罗德与莎拉简单的谈了几句。莎拉说，她和比尔并不熟，比尔只是这里的普通客人……莎拉的眼神有些慌乱，有些话好像欲言又止。

离开了酒吧，哈罗德向位于高档住宅区的比尔·罗宾斯家开去。开门的是比尔的妻子加奈特，刚结婚5个月就遭到这样的不幸，看着加奈特娇小的身躯，哈罗德不禁觉得有些可怜。宽敞的房间显得空空荡荡，加奈特说，比尔是一个事业心很强的人，两个人结婚以来一直很幸福，她一直深爱着比尔，加奈特的神情十分憔悴，话说到一半就抽泣起来，哈罗德只好暂时告辞。

再次坐进车里，不知为什么，加奈特的一头金发总是让哈罗德想起酒吧的女钢琴手莎拉，想到这，他不禁又回味了一番刚才的钢琴曲。

第二章 旧案宗



回到警局，哈罗德卷了一支烟，放到了嘴边，一边闻着烟卷诱人的香味一边想事情是哈罗德的习惯。

也许，看看以前的案宗可能会有帮助，哈罗德站起身走入了资料室。

资料室的抽屉上落了一层尘土，抽屉上的标签写着“未结案”。

不多的三张案宗中，其中一张很快引起了哈罗德的兴趣——达文斯鲁兹墓地侵害案。

案件一：达文斯鲁兹墓地侵害案

受害人：莎拉·希尔斯

1983年4月23日深夜，21岁的钢琴手莎拉·希尔斯下班回家时，在达文斯鲁兹墓地受到了歹徒的袭击，被巡逻的警官及时发现后，歹徒仓皇逃走，莎拉受轻伤。由于光线太暗，没能看清犯人的脸，案件一直悬而未决。

案件二：自由城银行贪污事件

1966年8月，自由城银行大笔现金被非法挪用，当时32岁的银行出纳亨利·克雷因被逮捕，但是由于证据不足而被释放，随着犯罪嫌疑人亨利突然死于一场事故，案件被迫搁置。

案件三：克雷因宅邸纵火案

1966年9月30日，位于圣诺斯教会附近的亨利·克雷因家发生火灾，人们在残骸中发现了亨利的尸体。但是火灾的原因至今没有查明。

不知为什么，开始看到莎拉的名字时，哈罗德心头一紧，但是了解到案情以后，却又长舒了一口气。看来这三件案子与比尔被杀案都没有直接的关系。

想到酒吧老板曾说过，斯坦利·哈瓦德在案发当天曾与比尔在酒吧门口有过争吵，那么这会不会是一条线索呢？

哈罗德赶忙前往斯坦利经常出现的hungry-fisherman酒吧，能不能再见到莎拉呢？哈罗德暗想。

第三章　偷车贼

在酒吧，果然没有见到莎拉，老板说，她今天有些不舒服，请了一天假。经老板指认后，哈罗德向坐在角落的斯坦利走去。看到哈罗德走过来，斯坦利惊慌失措地起身就跑，不过踉跄了几下就摔倒在地，哈罗德趁势将其拷上了手铐，带往警局。

在警局，斯坦利·哈瓦德很快坦白了自己的罪行。

据斯坦利说，自由城在十几年前曾经是美国推理小说的发源地，很多不同种类的推理侦探小说都是源于这里，但是，不知什么时候却突然衰落了。斯坦利是一个曾经写过很多侦探推理作品的小说家，但是有很长一段时间已经找不到灵感了。所以他决定来自由城这个以前的侦探小说发源地来寻找灵感。不过，事情发展的并不顺利，这里也并不能激发斯坦利久已消失的灵感，并且，斯坦利的经济情况日渐拮据，他只好去各停车场溜达，看到有没拔钥匙的汽车后就将车开走，然后用在黑市换来的钱来这里买醉。看到哈罗德，他以为自己的盗窃已经被发现了，所以这才惊慌逃走。比尔被杀那天，他确实与比尔有过争吵，自己毕竟曾经是颇有名气的小说家，但是却被这个花花公子奚落，心有不甘的他这才和比尔破口大骂起来。不过自己确实没有做什么过分的事情，只是动动嘴罢了。

听完斯坦利的供述，哈罗德觉得他关于比尔的描述和比尔的妻子加奈特有不一样的地方。加奈特口中的比尔是一个事业心很重的人，而斯坦利却将他说成一个花花公子。到底谁说的是真的呢？

想到这里，哈罗德决定去拜访一下比尔的父亲，罗宾斯商社的总裁爱德华。

第四章　比尔的身世

罗宾斯商社的大楼座落在自由城街区的繁华地段，与之前的证人不同，见这样的大人物是很麻烦的一件事，哈罗德必须通过前台进行预约，虽然前台小姐说总裁正在开会，但是听到来人是负责自己的爱子被杀事件的警官后，决定取消其它的预约，先和哈罗德谈一谈。

在通过走廊时，哈罗德遇到了三个本城的大人物：乔·加林顿——自由城房地产公司的董事长，詹姆斯·马克贝因——自由城最大的古兰多酒店的老板，赛门·雷迪尔——雷迪尔医院的院长（也是罗宾斯家族的私人医生）。因为经常从报纸上看到他们，所以

哈罗德对三位大人物点头示意，三个人也一一还礼，相当绅士，不愧是大人物。

推门走入总裁的办公室，虽然失去了爱子，但是爱德华看起来却依然神采奕奕，好像并没有受到这个突然事件的影响。

因为屋里只剩下爱德华和哈罗德两个人，所以爱德华马上进入了话题。

爱德华在罗宾斯商社曾经有一个很好的合作伙伴，两个人一起经营商社很多年，但是由于一次误会，爱德华与合作伙伴一度闹得很僵，并怀疑对方在商社的资金问题上耍了手腕。不料，对方是个心很重的人，情急之下开枪自杀，刚结婚不久的妻子也随其夫而去，只留下了年岁尚幼的孩子。事情发生以后，爱德华也十分后悔，所以将孩子当成自己的亲生孩子一样抚养。这个孩子就是比尔。

听到这，哈罗德感到十分惊讶，还没等他反应过来，爱德华又接着说了下去。

父子俩的生活过的很平静，一直相安无事，不过在比尔大学毕业后不久，终于被他发现了这个秘密。比尔觉得，是爱德华逼死了他的亲生父母。于是父子间开始了无间断的战争。比尔总是和爱德华对着干，这让爱德华烦恼不已。觉得无法继续生活的爱德华，给了比尔一笔钱，送比尔去了纽约，比尔在那里结婚并开始了新生活。爱德华也总算松了一口气。

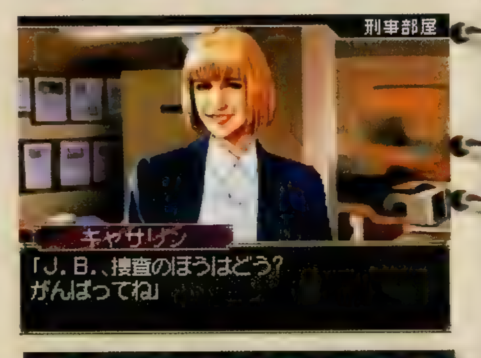
5年前，比尔突然回到了自由城，爱德华这才知道，比尔在纽约的生活并不如意，婚后第二年妻子就死了，于是心生怜悯，再次接纳了他，而比尔也不像之前那样反应强烈，虽然和爱德华没什么话，但也总好过天天打仗的日子。

比尔颇有经营头脑，在事业上也很有野心，爱德华于是将比尔提拔到管理层。在外人眼中这也许是理所应当的事情，但是在爱德华心中却着实进行过一番挣扎。比尔以后怎样对待自己都无所谓，这样做总算是对他的父母有了一个交代。没想到却发生了这样的事情。

走出罗宾斯商社大楼的哈罗德没有想到，罗宾斯父子之间居然还有这么多的情感纠葛。

刚回到警局，同事就告诉他刚才有一位金发的小姐来找过他，说有事情，并给哈罗德留下了联系电话。

打通电话以后，从话筒传来的轻柔声音，哈罗德立刻就判断出对方是莎拉。那么会有什么事呢？哈罗德暗想，会不会有什么有私人的原因呢？咬了咬嘴唇，哈罗德苦笑了一下，看来自己想的太多了。



第五章　杀人之夜的约会

来到与莎拉约定好的咖啡厅，哈罗德与莎拉简单的寒暄了几句。莎拉戴着墨镜，很难看到她的眼睛。

一段短暂的沉默之后，莎拉终于开了口。

年轻美丽的莎拉以前在古兰多酒店弹琴，那时经常有人来骚扰她，不过索性并没出过什么大事。不过，83年4月的一天晚上，在经过达文斯鲁兹墓地时终于还是出了事……

莎拉的声音越来越小，神色也开始不自然起来，哈罗德趁势打断了她，说明已经在案卷中看到这件事了。

莎拉轻舒了口气，喝了一口咖啡后继续说了起来。

自从出了那件事以后，莎拉就辞去了古兰多酒店的工作，换到hungry-fisherman酒吧上班。虽然薪水没有以前的多，但总算是离家比较近，而且这里不论白天黑夜，人都比较多，也相对安全一些。

比尔·罗宾斯经常来酒吧，就在他被杀那天的晚上，他偷偷给莎拉一张纸条，上面写着这样的几个字，“我知道2年前在墓地袭击你的人是谁，想知道的话，晚上23：00来古兰多酒店——比尔”。

有钱人想干什么，莎拉心里很清楚，已经是很久以前的事情了，现在去追查凶手还有什么意义呢？所以，那天晚上莎拉并没有去酒店找比尔。第二天，她听到比尔被杀的消息。哈罗德来酒吧找她的时侯，本想向其说出实情，但是又怕受到怀疑，所以犹豫不决，想了一天后，终于决定向

哈罗德说明一切。

哈罗德一直静静地听着这一切，最后只好安慰了一下她，看着莎拉娇弱的样子，又能说些什么呢？他感到自己无能为力。

第六章 意外的发现

在回警局的路上，哈罗德顺路去古兰多酒店进行查证。酒店经理出示了当天的登记本，果然，8日晚上比尔在这里预订了一个双人房间。

双人房间？哈罗德轻蔑地哼了一声。

酒店经理说，8日晚上那天，比尔并没有来过，不过奇怪的是，当天晚上有一个客人却回来的很晚，他是个外乡人，名叫马尼艾尔，而且这个人在9号上午就匆匆离开了酒店。

从登记册上，哈罗德发现，比尔最近经常和一个女子来这里开房，登记册上女子的名字是斯琪·加林顿。

发现这个重要的线索以后，哈罗德立刻回到了警局进行调查。

从警察局的当地住户的名册中，查到了一个比较符合的人，如果和比尔在一起的人使用的是真实名字的话，应该不会有错。

斯琪·加林顿的个人资料

女，24岁，未婚，毕业于纽约大学医学部，现在雷迪尔医院工作。
父亲——乔·加林顿，母亲——玛莎·加林顿。

难道是乔·加林顿的女儿？比尔这家伙还真是厉害。

虽然是富翁的千金，但是斯琪的生活好像非常低调，她一直住在雷迪尔医院的单身宿舍。查到斯琪的住处后，哈罗德立刻申请了搜查令。考



虑到二人的关系，在斯琪的住处也许会有什么意外的发现。

与同事们一起来到斯琪居住的单身宿舍前，开门的斯琪却一脸镇静，并不显得惊慌。哈罗德说明来意后，将斯琪带到了警车上进行询问，由他的同事在房间内进行搜查。

在警车上，斯琪一言不发，哈罗德也拿她没有办法。

不一会儿，刑警们从斯琪的住处搜出了两件可疑的物品：一把沾有血迹的手术刀、布满血迹的手帕。

斯琪面对这两样东西，仍然是不发一言，哈罗德只好将她作为嫌疑犯，拘留48小时带回警局。

几个小时后，法医的检验报告出来了。

手术刀和手帕上的血迹都是AB型，与被害人比尔的血型相符。

哈罗德将斯琪带到了询问室。面对自己就是杀人凶手的铁证，斯琪终于松口了。

5年前，斯琪还在纽约读大学时，她的室友德罗西认识了被“流放”的比尔。那时，相貌英俊的比尔对德罗西展开了猛烈的爱情攻势。德罗西是纽约的一位富家女，不仅身材、相貌迷人，而且还打扮时尚，可谓是当时纽约大学的校花。这种身价的千金小姐，在普通的小伙子看来是不可能高攀的，所以德罗西虽然漂亮却鲜有追求者。当两人在寝室独处时几乎无话不谈，正值妙龄的德罗西总是向斯琪倾诉心中的苦恼，和对美好爱情的向往，斯琪也对德罗西说一些生活上的烦心事，两个人无比亲密。

比尔的出现打破了僵局。

一天，在经过大学门口散步时，比尔邂逅了德罗西。迷人的德罗西立刻引起了比尔的注意，于是，比尔开始向德罗西展开猛烈的爱情攻势。

为了获取伊人的芳心，比尔将爱德华给他的钱全部用在了德罗西的身上。几个回合下来，没有恋爱经验的德罗西就成为了比尔的俘虏。

开始的时候，二人如胶似漆。但是，德罗西的父母并不满意比尔，并坚决反对他们在一起，头脑发热的德罗西一气之下和家里断绝了关系，用母亲给她的一笔钱私自和比尔结了婚。

没想到婚后的比尔好像变了一个人，总是

沾花惹草，夜里也经常不回家，这让德罗西痛苦不已。比尔越来越过分，一次竟将情人带到家中厮混，德罗西一气之下割腕自杀。

毕业后，斯琪回到了自由城，并在雷迪尔医院当了一名医生，一切好像都过去了。

也许是造化弄人，不久，一次偶然的机会，斯琪突然见到了回到家乡发展的比尔，从此，每到深夜，她总是会想起好友德罗西那死不瞑目的样子。她决定报复比尔，为好友报仇。

凭借性感的身材，斯琪轻松获取了比尔的好感。两人开始了私下里的交往。

斯琪已经做了最坏的打算，并时刻将一把手术刀放在身边，等待机会。

终于，一天晚上，比尔喝的烂醉，迷迷糊糊的他向斯琪说出了自己的身世。已经拿起刀子的斯琪这时却犹豫了，迟迟不忍下手。



模糊之中看到手拿刀子的斯琪，比尔的酒立刻醒了一半，挡开刀子，一下子从门口冲了出去。可是，锋利的手术刀还是将他的手臂划伤了。

斯琪用手帕擦掉血迹，她知道，自己是不能为德罗西报仇了……

听完斯琪的叙述，哈罗德将信将疑，手术刀、血迹，充分的证据以证明眼前的这个女孩有罪。自己到底该怎么办呢？犹豫不决的哈罗德走出审讯室时，有人告诉他，斯琪的父亲，房地产公司的董事长乔·加林顿已经自首了，他就是杀死比尔的真正凶手。

哈罗德感到有些诧异，急忙找到乔·加林顿的自白书，并马上读了起来。

第七章 乔·加林顿的自白书

“20年前，这个小镇上成立了一个“红领带俱乐部”，成员全都是推理小说的爱好者：爱德华·罗宾斯、赛门·雷迪尔、詹姆斯·马克贝因、还有我，亨利·克雷因。最初大家只是一起创作推理小说然后发表，但是这并不能满足我们日趋膨胀的欲望，后来，如你所知的那样，我们进行了一次真实的犯罪行动，我们的计划是让实际犯罪的人在生活中消失，然后作为另一个人继续生活下去，没有了嫌疑犯，案子也就会不了了之。实施这个计划的就是我——亨利·克雷因。那时候的我刚来到这个小镇，不会引起别人的注意。担任银行出纳的我，首先贪污了一大笔钱，然后，嫌疑犯亨利·克雷因就像计划中的那样死掉了，紧接着，亨利的一切被一场大火从这个小镇抹去了，远走他乡的我进行了整形手术，再次出现在自由城时我成了完全不同的人——乔·加林顿。一切都计划的天衣无缝。除了我们4个以外，只有我的妻子玛莎知道事情的真相，玛莎将装作什么都不知道的样子，和另一个我——乔·加林顿再婚。为了守护真相，我们只好一直欺骗孩子们。15年后，利用那笔钱，我们拥有的各自的事业。当知道比尔和斯琪偷偷交往时，我极力反对，并使出所有手段阻止他们。比尔·罗宾斯不知用什么方法从马尼艾尔那里打听到一些我们以前做过的事情，于是以此来威胁我们。那天，在墓地，比尔向我们提出了最后通牒，我想都没想，就从赛门手中夺过手术刀，向比尔背后猛刺过去。我们导演的犯罪游戏在那一刻彻底结束了。我们曾经想嫁祸他人，但是无论如何不能让我的亲生女儿斯琪受到牵连。所以，我决定说出实情……我就是真正的犯人。”

尾声

午夜，hungry-fisherman酒吧里人头攒动，琴声依然悦耳。人们在谈论着本城最不可思议的凶杀案。

正在弹琴的莎拉时不时看看角落处的一个人，那个人一边喝着酒，一边把烟卷在鼻子边嗅，却又不吸。不过也许在他看来，这根香烟此时的味道是最好的。

□文责／蔬菜汁



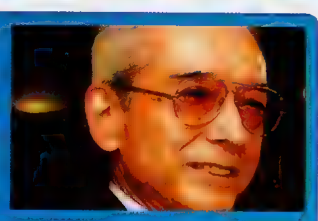


游戏业从无到有，经历数十年，已经从最初计算机工作者自娱自乐的小品软件成长为21世纪初发展最快的产业。那些为游戏界作出贡献的人们不应该被忘记。

业界英杰之任天堂篇（前篇）

俗话说，饮水思源。电子游戏从计算机示波器上的第一个游戏“乒乓球”诞生的那一天（1958年）开始，到现在已经有50个年头了。而游戏真正作为一门产业，是从70年代的美国开始的。今天我们玩到的游戏主机，大部分却由本人继承美国人的电玩理念发展而来。这些年来，无论东西，游戏界的人才如长江后浪推前浪，一代代地涌现。我们今天能够享受到“第九艺术”，与这些风流人物是分不开的。为了纪念电子游戏诞生50周年，本刊将不定期连载与游戏有关的人们的故事，也让我们这些后来人能够了解，今天得到的这一切，应该去感谢谁。 □文责／猴子

开创任天堂电子游戏帝国的第一元老



山内溥（Hiroshi Yamauchi），1927年11月7日生于京都府京都市。作为百年老铺任天堂的第三代继承人，他把任天堂从一个生产传统棋牌玩具的工厂发展成为当今最大的电子游戏制造商，无论在游戏界还是企业界，他的成就都是值得人们尊敬的。说起来，山内溥本人执掌任天堂，也得从一段传奇般的故事说起。

正如前面所说，任天堂在1889年创建的时候，只是一家生产骨牌的作坊企业。创业者山内房治郎是山内溥的曾祖父。任天堂从山内房治郎传到山内溥的祖父山内积良之后，本来是应该传给他的儿子，也就是山内溥的父亲山内鹿之丞的。但是山内鹿之丞在继承该企业之前就离家出走，下落不明。山内积良在1949年突然去世，家业无人继承。此时正在早稻田大学第二法学部上学的山内博——你没有看错，“山内博”是山内溥本来的名字，放弃了即将到手的毕业证书，回家就任任天堂的代表取缔役社长一职。当时的任天堂依旧是靠生产花札、扑克牌和麻将等产品勉强维持的小厂子，几度面临倒闭的危机。在年仅22岁的山内博接任社长之后，下属们对于这个看起来乳臭未干的新上司十分不满，曾经有100多人罢工。但是他们显然错看了眼前的新社长，山内博在上台之后即刻推出了新产品的改良方案，制造出世界上第一副塑料质地的扑克牌，并且将迪士尼卡通形象用在了上面，还同捆简单的说明书。在二战结束之后受西方文化灌输而迅速复兴的日本，这样的产品立即掀起了一阵风潮，任天堂的扑克牌一夜之间变成了抢手货，在日本的纸牌市场出了名，山内社长也坐稳了祖父留下的交椅。





任天堂创建在一百多年之前，但是这些年来的沿革使这家会社最后选择在娱乐与玩具制造业扎根，并且成为电子游戏产业的领头人。

然而，山内博并不满足于单单依靠纸牌生意发展祖父留下的会社。在1958年，他参观了美国最大的扑克牌企业U.S. Playing Card之后，觉得只生产这种商品最终会把公司带进死胡同。于是他开始谋求多方面的发展，包括出租车、方便米饭、电视节目等等。在尝试了众多投资并且遭遇失败之后，到60年代后半期，任天堂再一次陷入危机。进入70年代之后，山内重新更改了会社经营路线，回到了制作玩具这条老路上。当时正值电子游戏商业化在全球兴起，美国的Odyssey、Atari等电视游戏主机在日本也有了类似的产品，1975年，任天堂代理的Magnavox Odyssey 和EPOCH会社的《电视网球》等各种游戏机把日本的孩子们带进了游戏时代。此时的任天堂也开始正式进军游戏业，推出了自己的电视游戏机。1979年，任天堂的液晶掌机Game & Watch作为世界上最早的掌上游戏机之一，红遍了整个日本，并且传播到国外。当时许多公司仿制这台主机，因为Game & Watch的商标没有注册，所以生产它的厂家也并非任天堂一家。直到80年代末，这种固定屏幕的游戏机还有推出。

70年代末到80年代初是日本各大电器公司争相推出游戏机的时代，那时候游戏机的种类多如过江之鲫，除了任天堂和SEGA之外，很多电器商和玩具商都想从巨大的潜在游戏市场中分得一杯羹。此时已经改名山内溥的任天堂社长终结了这个时代。关于山内博为何改名为山内溥，这个不大不小的事情在游戏界也众说纷纭。比较可靠的说法是当时名叫Hiroshi但是汉字写作“博”的人实在太多，但是山内社长自己改名为“溥”，除了为避免重名之外，其“广大”的字面涵义应该更受山内本人喜爱，所以他没有改叫“宽治”、“博史”之类满大街都能见到的名字。

说到早期电玩市场的终结，我们不得不想起1983年7月15日发售的任天堂红白机Family Computer。这台机器自诞生之后就吸引了大多数玩家，并且经由日本传到世界各地。在中国，80年代出生的孩子们一提到“任天堂”，首先想到的就是它。时至今日，FC的仿制主机依旧在许多地方流行，它的模拟器也是最受怀旧玩家们欢迎的东西之一。即使是任天堂最新的电视主机Wii的上面，也少不了FC作为虚拟主机的一席之地。FC的流行，使日本的游戏业从此超过美国，成为全世界游戏硬件的中心。我们中的许多人，也是从接触这台主机开始，进入了游戏生涯。

山内溥在开发游戏主机的时候格外注重儿童玩家。针对小孩子游戏是男孩天性喜欢大闹的特点，山内在开发可更换软件的掌机GAMEBOY的时候对担任开发工作的横井军平提出了十分苛刻的要求：主机必须进行自由落体测试，摔在硬地板上也不能影响其质量。这样的要求一直延续至今，所以

任天堂的游戏主机一直是所有游戏机中最耐冲击的，在海湾战争时期，美国士兵带到伊拉克的GB主机在遭受炸弹袭击之后只损坏了外壳表面和电池仓，在插上电源之后还能正常游戏。这台主机后来被任天堂回收，在纽约的任天堂专卖店“Nintendo World Store”中保存。这样的产品质量使很多玩家信赖任天堂，也成就了任天堂帝国雄霸游戏界的黄金时代。

山内溥的经营哲学十分简单，“独断专行”是他的作风。与历史上的任何帝国一样，任天堂因为这样高度集权的经营制度而兴盛繁荣，也因为同样的理由而遭受失败的冲击。由于任天堂的所有政策都系于他的一言堂，所以在他做出失误决策的时候，任天堂都会遭受惨重的损失。60年



代的失误就不提了，90年代中期，任天堂帝国专横的政策给它自己招来了不可预料的后果。当初为了避免自己产品的知识产权被无端侵害，山内时代的任天堂确立了“游戏权利金”制度，在约束第三方软件商的同时也形成了对它们的盘剥，以及这些厂家对于山内和他的帝国的怨恨。但是在任天堂当道的时代，大部分厂商只能敢怒不敢言，即使是HUDSON这样吃里爬外的典型，也只能在拉上NEC作为替罪羊之后与任天堂叫板，SEGA更是屡败屡战，连续推出了5代游戏主机但是都败在了任天堂的脚下。在进入32位游戏机的时代之后，SONY用任天堂看不上眼的CD载体技术制造了第一台能够取代任天堂地位的游戏主机——PlayStation，众多第三方也跑到了新生的SCE门下。对于这些不利的情况，山内依旧摆出不屑一顾的态度，结果从1995年到2005年，任天堂的电视主机经历了连续两代低潮期，在此期间山内的一些厥词（如著名的“如果PS主机卖出100万，我就拿脑袋走路”）也都成了笑谈。

尽管如此，山内溥的大部分言论在后来都得到了证实，他的预见很多是正确的。尤其是在讨论游戏本质的时候，山内的话更是颠扑不破的真理：“决定市场的不是硬件，而是软件，要是做不出让人觉得好玩、想玩的软件，再怎么想开拓市场也是办不到的，所有的人都只会在玩游戏的时候才高兴。”“软件决定论”从有游戏机的那天开始就是衡量一台游戏主机是否成功的标尺，缺乏优秀软件的游戏机下场无不惨淡。从垃圾游戏满天飞造成美国游戏市场崩盘的“Atari Shock”到后来许多在游戏界转瞬即逝的匆匆过客，这些失败的主机没有一个不是因为缺少优秀游戏而倒下的。这句话是山内为所有业界人士留下的最珍贵的精神财富。山内的经营完全依靠他自己的判断，并且使下属们为自己忠心效劳。这个倔强的古怪老头，用他的独特人格魅力召集了众多优秀人才，就连宫本茂也时常对别人说：“我们大家都是为了看到社长高兴的样子而尽力工作的。”任天堂在这些年能够得到丰厚的回报，和山内的决断是分不开的。而山内本人的作风与自社的名称相得益彰：任天堂，死生有命，到底成败如何，老天爷说了算。

2002年，在执掌了会社53年之后，山内溥终于决定从社长的位置上退下来，发布引退声明的同一天，任天堂的股价一路下滑，这是市场对于一个人物的离去做出的最公正客观的评价。任天堂曾经在日经新闻的优秀企业排行榜上取得了不知多少次第一，在日本也成为多年来无负债的超优良企业，作为业界传说中的任天堂“中兴之祖”，山内的继承人理所当然应该是他的儿子，毕竟这个企业已经传承了三代，都是创业者家族继承。但是山内并没有指定在任天堂任职的儿子作为继承人，也没有考虑他的女婿，曾经担任北美任天堂社长的荒川实，而





是把这个座位交给了2000年入社的HAL研究所出身的岩田聪。这标志着任天堂经过100多年的沿革之后，彻底告别了家族式经营的模式。“今后任天堂的未来要留给这些年轻人”，这是这位老者在告别自己50多年的企业生涯的时候，留给后来人的话。

2005年，山内在正式退任取缔役社长的时候，任天堂为其一生的功绩颁发了12亿3600万日元的慰劳金，但是他坚决主张“这些钱要留给公司用”，把自己功劳的报酬还给了正在为新的发展而努力的任天堂。在退出社长一职之后，他又退出了取缔役一职，只担任任天堂的顾问。山内溥退休之后，任天堂原有的独断决策体制也随之消失，之后公司的决策由集体会议决定。后继者没有辜负老社长的期望，任天堂的DS和Wii在之后的3年里横扫整个游戏业，为这家拥有100多年历史的游戏公司开创了新的辉煌时代。

曾为任天堂立下汗马功劳的创意之神

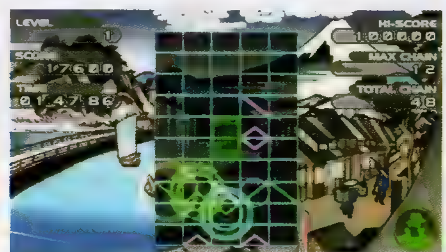
任天堂能够依靠掌机市场的繁盛重新称霸业界，归根结底是因为有Game & Watch和GAMEBOY打下的江山作为基础。而帮助任天堂铸造这一辉煌时代的人们中，横井军平的名字无疑是最为值得纪念的。从任天堂在70年代把经营重点放在玩具制造的时候开始，横井就作为开发部门的主力干将，为任天堂的发展奉献了自己毕生的创意。





横井军平（Gunpei Yokoi），1941年9月10日出生于京都府京都市。1965年，横井在京都同志社大学电子工学部毕业之后进入任天堂，主要从事机器设备的检修保养工作。在闲暇无事的时候，他自己发明了一个可以伸缩的机械手玩具。这个东西被山内社长发现，之后他就被叫到了社长室。横井本来以为严厉的山内社长会对自己做出处罚，没想到他得到的命令却是“把这个东西商品化”。于是横井职业生涯中设计的第一个玩具“仿真机械手”（ウルトラハンド）就这样诞生了。以此为契机，横井军平开始在任天堂担任商品开发的工作。他与任天堂的另一位老臣今西宏史组成了任天堂社内的开发课，为任天堂的商品开发工作广召人才。

后来横井军平作为任天堂会社开发一部的部长，在电子玩具兴盛的70年代，开发了诸多为世人熟知的产品。除了机械手之外，在日本热销的横井的作品还有“虚拟机器”（ウルトラマシン）、“爱情测试器”（ラブテスター）、“光线枪”、“圆柱魔方”（テンビリオン）等等。 在电子游戏领域，横井主导开发的“Game & Watch”作为任天堂最早的掌机，



为该社在游戏界创出名气起到了不可估量的作用。其中，Game & Watch上采用的十字方向控制键，就出自横井的设计。

Game & Watch开发之前，街机在日本正处于上升阶段，由《太空侵略者》带来的热潮席卷整个世界。当时横井与山内在吃饭的时候讨论到电子游戏发展的情况，与此同时正好碰到为液晶计算器卖不出去而苦恼的夏普社长，于是横井向山内提出了关于“落后技术的平行思考”这一设计主张，之后任天堂与夏普合作，Game & Watch横空出世。尽管最初任天堂并没有对这一主机抱有太大希望，但是经过一段时间的销售之后，这台看起来不起眼的游戏机在日本国内就卖出了1287万台，任天堂在街机事业上的亏损被一扫而空。

Game & Watch作为任天堂掌上游戏机的始祖，给后世的掌机留下的影响延续至今。任天堂在2000年之后开发的掌机GBA与NDS，在主机外形上都与Game & Watch有着极为相似的地方。

黄梓敬	为了寻找传说中的PSP，一个充满乐趣和艰辛的旅行开始了。
读者资料	男，16岁，广东省江门市蓬江区，QQ57686059



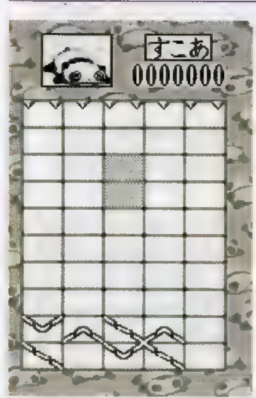
原来双屏幕的游戏机早在近30年前就已经存在了，而这一划时代的设计当然也出自横井军平之手。

之后随着横井参与开发的电视游戏机Family Computer在日本一扫其他硬件厂商，任天堂的名气也随着这些主机的热卖而急剧上升，在日本和世界各地，任天堂取代太空侵略者成为电子游戏的代名词。在80年代中期，根据山内的决策，横井开始为任天堂主持设计开发将Game & Watch与FC合二为一的新型游戏机，也就是后来蜚声国际的GAMEBOY。为了给主机制造能够达到要求的液晶屏幕，夏普为任天堂开设了价值40亿日元的液晶制造工厂，生产的正是横井设计的屏幕。随着GB主机在全世界的流行和普及，任天堂和夏普都为之受益非浅，而横井军平自然是造就这一奇迹的头号功臣。

在FC与SFC时代，横井军平担任开发与出品人的游戏与周边产品有很多都是玩家们熟悉的。

以下是他的代表作：

作品名	机种	发售日期	备注
气球大战	FC	1985年1月22日	出品人
FC机器人	FC	1985年7月26日	FC周边机器
银河战士	FDS	1986年8月6日	FC磁碟机游戏/出品人
FC侦探俱乐部 消失的后继者	FC	1988年4月27日/6月14日	游戏分前后篇
火炎之纹章 暗黑龙与光之剑	FC	1990年4月20日	出品人
马里奥医生	FC/GB	1990年7月27日	出品人
火炎之纹章外传	1992年3月14日	FC	出品人
火炎之纹章 纹章之谜	SFC	1994年1月21日	出品人
火炎之纹章 圣战的系谱	SFC	1996年5月14日	出品人
耀西的饼干	FC/GB	1992年11月21日	出品人
パネルでポン	SFC	1995年10月27日	出品人
卡比的Block Ball	GB	1995年12月14日	出品人（与宫本茂联名）



横井军平的设计概念往往由于他的创意而精彩，但是也会因为超前化的实践导致商业上的失败。在GB事业取得全面成功之后，横井又主持开发了世界上第一部真正实现了XYZ轴的3D映像游戏机Virtual Boy。当时这部机器是以GB和SFC结合体的后续机种为概念设计的，横井军平打算把它做成一部真正能够实现便携的真3D立体游戏机。但是任天堂在当时的开发重点是新的电视主机N64，实际上并没有给横井足够的实践去开发VB。实际上，横井心目中的Virtual Boy根本不是我们今天看到的样子。如果任天堂能够给他更多开发和研究的时间，也许VB会成为一部不一样的主机。笨重的头戴式显示器、带电池仓的手柄，以及玩起来会导致视觉疲劳和颈椎劳损的致命缺陷，还有少得可怜的软件支持，使VB在发售之后旋即遭到全军覆没的惨败。由于在宣传的时候使用了相当多的广告费，任天堂在VB上栽的大跟头结束了它的全盛时代。更麻烦的是，N64因为沿用了保守的卡带载体使开发游戏的厂商们对于这台主机十分地不认可，任天堂只能眼睁睁看着当初从自己眼皮底下发展起来的SCE变成了业界的新霸主。许多人认为VB的开发失败是横井从任天堂辞职的原因，实际上，横井早就说过要在50岁的时候退社并且另谋发展。横井希望用自己研发的VB作为告别任天堂





的一份礼物。但是VB的失败使横井的“圆满退职”成了泡影，为了不让自己效力30年的任天堂失望，横井军平将GB重新设计，在他离开任天堂的时候，GAMEBOY POCKET作为横井氏留给公司的退职礼物，为他30年的任天堂设计制作生涯画上了一个圆满的句号。

1996年8月15日，横井告别了长期以来为之效劳的任天堂。尽管世间有种种传言说横井是因为VB发售失败的损失承担责任而辞职的说法，更有人谣传说横井对于山内独断专行的管理体制抱有不满，但是实际上任天堂在这么多年来遭遇的失败与挫折诸多，如果说是引咎辞职的话，那么横井也不会呆到1996年。作为一个追求完美的人，横井在VB之后坚持到开发完GB POCKET才离开，对于任天堂来说，横井军平的贡献可谓劳苦功高，又怎么可能以为一次失败而抹杀了他所有的功绩呢？

横井军平在离职之后开办了自己的公司株式会社KOTO，成了开发一些玩具之外，更以顾问的身份为BANDAI设计了全新概念的掌上游戏机Wonder Swan。WS版的智力游戏“GUNPEY”正是由他亲自监修的。这部作品后来成为WS软件中销量最高的游戏之一。横井作为独立的玩具和游戏设计者，在离开任天堂之后准备大展拳脚。然而命运偏偏充满各种巧合，1997年10月4日，刚刚开设自己事业一年的横井军平在北陆自动车道发生的追尾交通事故中不幸遇难，享年56岁。横井的突然去世震惊了整个游戏界。无论是老东家任天堂还是其他公司的人们，都为这位天才的离去感到悲痛和遗憾。

尽管斯人已逝，但是横井军平先生留下的宝贵的精神遗产依旧惠泽着那些在业界发生着巨大变革的今天寻找新的发展途径的人。经历了GB与GBA时代之后的任天堂，被人们认为不会在掌机方面再有大的作为。岩田聪继任社长之后，全面检讨了以前奉行的少数精锐战略，不再追求主机硬件的高性能，同时也摆脱了高机能带来的高开发成本这一游戏界历来最为致命的影响。无论是NDS还是Wii，都在保持相对落后机能的同时以新奇的操作方式吸引着众多玩家，并且取得了重大成功。这正是以横井军平主张的“落后技术的平行思考”这一金玉之论为指导思想付诸实践的结果。任天堂能够在2005年走出低谷重现辉煌，正是因为继承了横井的设计概念。

“落后技术的平行思考”有效地为游戏机的开



By Chris Johnston chris_johnston@zd.com

Video Game News

The hottest gaming news on the planet

Farewell, Game Boy

The man behind many of Nintendo's biggest hits passes away

On Oct. 4, gamers lost one of the industry's most influential creators. Gunpei Yokoi, the man behind many of Nintendo's biggest successes in the video game industry, was driving with an associate when they hit the car in front of them. The two got out of their car to inspect the damage when another car sideswiped the two. While his associate suffered only a fractured rib, Yokoi was pronounced dead two hours later at a local hospital at the age of 57.

Yokoi was one of Nintendo's most talented designers, creating their first toy — the "Ultra Hand" — in 1970. Through his early days at Nintendo, Yokoi created several more toys in the Ultra series and headed up Nintendo's first steps into the electronic games market with the hugely successful Game & Watch series. When the Famicom (a.k.a. the Nintendo Entertainment System in the U.S.) came out, Yokoi's R&D 1 development team at Nintendo Co. Ltd. came up with some of the system's best games under his direction. Metroid, Kid Icarus and others went on to be some of Nintendo's early hits.

The biggest success in Yokoi's career at Nintendo, of course, was the creation of the Game Boy. Small enough to fit in a pocket, the Game Boy was an instant success in Japan and the U.S. Launched in 1989, the Game Boy is still popular worldwide, eight years later. Driven by the success of games from all of Nintendo Co. Ltd.'s R&D divisions, Nintendo rereleased the Game Boy in 1996 as the Game Boy Pocket. Today, the system is beating even the Nintendo 64 in sales in Japan and continues to be strong worldwide.

After creating the Game Boy, Nintendo president Hiroshi Yamauchi called once again on Yokoi to create another machine for the company. Called the Virtual Boy, this machine would not mimic the Game Boy's success. A not so portable "virtual-reality" game system, the Virtual Boy was a market failure due to its high $200 price tag and its red-and black screen. The VB died despite software support from Nintendo's best.

When the Virtual Boy turned out to be a flop, Yokoi split from Nintendo after more than 30 years to form his own company, Koto Laboratory. Koto was designed as a haven for toy designers, and already the company was hard at work to produce LCD keychain games and other items. At the moment, their only product is a keychain game called "Kunekunecchо." It's not known how his death will affect the future of the small company.

The staff of EGM would like to extend their condolences to Yokoi's family.

www.nintendo.co.jp
www.koto.co.jp

Gunpei Yokoi's Achievements With Nintendo

发节省了成本，使开发者远离高成本的高科技为开发带来的种种麻烦。与主机的高机能相比，在游戏的趣味性方面多下工夫，是横井的平行技术理论的核心部分。到了PS2时代，游戏开发成本的高涨与市场的萎缩使许多开发公司不堪重负，一批曾经为玩家们所熟悉的名字在业界消失了。而横井的主张再次成为游戏制作者们考虑的对象，许多厂商不再把自己的命运捆绑在开发成本巨大的硬件上，转向开发成本相对低廉的游戏，从而为DS和Wii的成功起到了推动作用。无论是DS的Touch! Generations，还是Wii的操作性变革，这些成就都是在继承了横井军平的游戏开发理论之后取得的，电子游戏从此走出了一味追求主机硬件机能和软件载体容量的死胡同，开创了欣欣向荣的次世代局面。

创造马里奥与赛尔达神话的游戏大师



宫本茂（Shigeru Miyamoto），1952年11月16日出生于京都府船井郡园部町（现在的南丹市园部町）一个农村的家庭。他的名字与任天堂的诸多游戏联系在一起，一说到宫本，玩家们自然会想起那个全世界最出名的管道工人马里奥，除此之外，《大金刚》、《赛尔达传说》、《皮克敏》、《任天狗》、《Wii Fit》等历代著名的任天堂游戏系列也是出自这位大师级制作人之手。很多年以来，宫本茂以其独特的创造思维被同行们誉为“现代游戏之父”、“游戏业界的魔术师”。

宫本茂作为当今游戏制作第一人，受到的尊敬与崇拜非他人可比。从甲壳虫乐队的保罗·麦卡特尼的儿子到迈克尔·杰克逊再到小岛秀夫，从各界名流到发展中国家普通家庭的孩子们，他们可能不知道自己国家的总统，但是却有可能知道宫本茂的名字。但是有很少人知道，这位电视





游戏大师的童年完全是在没有电视的环境中度过的。

小时候的宫本茂生活在农村的自然环境里。当时的他最喜欢的就是在村子周围的自然环境中从事探险活动，当时那一带的洞窟和湖泊都遍布了少年宫本茂的足迹。这些自然方面的体验，都给宫本茂产生了很大的影响，我们可以在马里奥和赛尔达的世界中看到阴暗的洞窟，这就是宫本茂小时候曾经有过的离奇体验。“用游戏以外的经验制作游戏”，是宫本茂评价自己工作的最精辟的一句话。

1977年，宫本茂从金泽美术工艺大学的工业设计专业毕业。由于从小天性好玩，宫本茂在就业的时候完全凭借着自己的兴趣，选择了以制造生产玩具闻名的任天堂。当时宫本茂的父亲与任天堂社长山内溥是好朋友，经过面试之后，宫本以工业设计师的身份入社。但是那时候宫本并未从事任天堂产品的设计，而是负责海报绘制、框体装饰等零杂工作。在任天堂休闲娱乐部门成立之后，宫本茂参与了模仿《太空侵略者》的《太空狂热》（スペースフィーバー）整个游戏的制作，当时担任设计师的上村雅之（后来FC的设计者）不擅长绘画工作，于是宫本代替他进行了角色的设定。这是宫本茂作为游戏制作人参与制作的最早的电子游戏。

马里奥这个由宫本茂创造的游戏角色在经过20多年的发展之后，依旧保持着当初火热的人气。现在的他仍然是最伟大的游戏明星。

1980年，宫本茂得到了时任游戏部门开发部长的横井军平的垂青，被邀请制作一个以大力水手为题材的游戏。当时任天堂北美分部（NOA）制作的街机游戏遭遇了失败，有3000多台街机积压在库。NOA社长荒川实为了尽快处理掉这些闲置的机器，要求任天堂本部做一个游戏ROM以填充到这些即将作废的硬件中，于是横井军平决定制作一个大力水手的游戏。山内溥觉得这种不知道能够卖多少的东西不应该消费太多人力去做，所以把大力水手给了Game & Watch。街机版的大力水手失去了版权，宫本只好重新设计主人公的形象，正是这次歪打正着的尝试创造了一个在今后的业界大红大紫的明星游戏——《大金刚》。

街机版《大金刚》中的主人公是一个大鼻头小胡子的矮胖角色，他就是后来的马里奥。马里奥名称的来历现在也已经为大家熟知了，是从长相酷似马里奥的NOA员工（一说是房东）Mario Segali而来的。这个形象的设计堪称神来之笔，实际上与8Bit游戏时代角色画面的表现能力有限有着很大关系。在游戏机能简陋得难以区分主人公形象的时代，宫本茂用有限的点阵构造了大鼻子和小胡子的形象，使马里奥大叔从此深入人心。《大金刚》本来是给卖不出去的街机筐体进行善后处理的临时性作品，但是在推出之后居然大受欢迎，不但积存的3000块基板全部被用完，还出现了市场断货的情况。横井军平对于宫本茂设计的这个游戏也十分满意，之后本作被做到Game & Watch上，销售数量超过了1000万。

山内社长对于社内人才的态度始终是求贤若渴，“100个庸才比不上一个天才”是他的用人指导思想。在目睹了宫本茂的成绩之后，山内委任宫本担任任天堂情报开发部（现在的情报开发本部）的开发课长一职。这个部门至今仍然是任天堂的游戏开发核心机构。从此之后，宫本茂就一直活跃在任天堂游戏开发的前线，在20多年里为玩家们开发了几个系列的游戏，虽然数量上比不上一些制作人，但是在游戏的质量上，宫本茂用实干做到了“出手即是精品”这一任天堂游戏的



开发原则，尽管任天堂在商场几经沉浮，但是宫本茂的作品始终受到许多玩家的欢迎，他本人也成了游戏界最优秀的制作人。

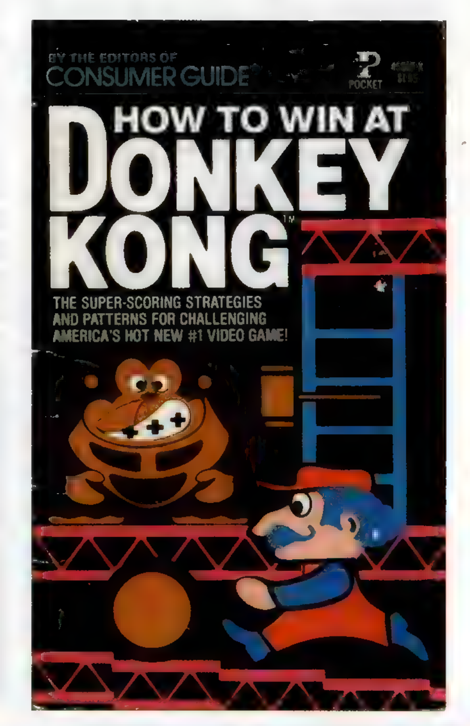
宫本的游戏制作目标是“万人向的游戏”。这里的“万人向”并非今日在业界被公认的“面对所有家庭”的意思，而是指要满足所有购买游戏的人，包括初心者、轻度玩家、核心玩家，跨越广泛的年龄层与性别的差异，在最大限度上满足所有顾客的要求。实际上，无论是游戏还是其他的娱乐商品，要做到这一点是不可能的。但是宫本茂以此为目标，为的是保证开发商品的质量，这也是从80年代初美国的“Atari Shock”带来的惨痛教训中得到的真理。高质量的游戏可以维持商品的销售，保证游戏的开发水平，与此同时还要对没有考虑过的部分进行新的尝试，从而发掘出新的商品价值。因此宫本茂对自己的作品提出了“万人向”的要求。

宫本茂的精品路线得到了玩家的支持，他所担任的职务也逐渐在任天堂社内占到了相当的分量。1996年，宫本茂的单位被升级为情报开发本部，他也在1998年就任部长一职。2000年6月，宫本茂担任任天堂会社取缔役，2002年5月31日担任代表取缔役专务。2000年6月，由于取缔役的职位优先于经营业务，宫本把游戏软件开发的业务交给了跟随他多年的部下们，他的大部分时间用在往来于日本和海外分部的业务工作，有时候连续两个星期都在连续工作中度过。

但是，新任的任天堂社长岩田聪认为“宫本应该尽可能地留在开发现场”，从2005年开始，宫本茂又回到了游戏开发的第一线，在继承了横井军平的“落后技术的平行思考”这一遗志之后专心从事游戏的开发工作。知人善用的社内方针使一度陷身于行政事务的宫本茂又一次有了一展身手的机会。当时正是DS和Wii游戏开发最关键的时刻，宫本茂的才能在此时得到充分发挥，使任天堂的软件路线成为近年来游戏界得以发展的突破口。这时任天堂的宣传活动自然少不了宫本大叔，2006年5月10日—5月12日在美国召开的E3展会上，宫本茂与好莱坞著名导演史蒂芬·斯皮尔伯格一起展示了《Wii Sports》的网球对抗赛，一时间成为轰动话题，当时两人用Wii打网球的录像，被美联社传播到全世界。

对于任天堂来说，宫本茂是继横井军平之后又一位充满创造力的天才制作人。当微软刚刚进入游戏市场的时候，曾经放出要以数兆日元收购任天堂的传闻，当时有人说微软会给宫本茂10倍于任天堂的待遇，但是宫本用一句话就轻描淡写地打破了谣言：“我在任天堂有许多好伙伴。”个人感情主宰就职意愿，宫本茂的风格与他在刚进入任天堂的时候一样，利益纠葛也好，权力野心也好，都比不上一个以游戏制作为生命的人对自己所在公司的感情重要。虽然说这与山内溥当年用人不疑的态度有关，但是作为马里奥的生父，宫本茂很清楚，他的理想，只有在任天堂才能够实现。

宫本茂在工作的时候，始终把自己的兴趣与热情投入到其中。为了使作品不留下任何遗憾，



宫本茂可以在制作的时候投入更多宝贵的时间，即使延期也要做到最好。“一切为玩家服务”，这句话虽然是许多游戏制作者信誓旦旦向外界保证过的，但是真正能够做到这一点的人，在业界并不在多数。而宫本始终坚持“出手即是精品”的原则，这个制作概念也成为任天堂在



宫本茂的创造能力是他最大的精神财富，至今仍然保持着活力。

进入游戏界之后一直坚持的准则。即使是在软件乏善可陈的N64和NGC时期，任天堂依旧制作了大量脍炙人口的优秀游戏。除此之外，宫本茂还坚持在发展中不断创新，把许多演习制作的概念带进了业界。就以宫本先生最著名的代表作马里奥系列来说，每一代的Mario作品都会带来许多新的概念，无论是初代的横向卷轴动作，还是N64的全3d动作游戏，这些创意都得到了人们的认可，并且被诸多游戏所模仿。到了2005年之后，宫本茂在DS和Wii游戏的设计中再一次展现出天才制作人的才华，近年来他每一次出现在游戏大展上的时候，都会给玩家们带来不同的惊喜。无论是在山内溥还是岩田聪时代，宫本茂始终坚持着“创意与乐趣第一”的方针，把欢乐带给每一个接触游戏的人。

在游戏业不断发展的时代，随着游戏主机机能的提升，现在游戏的表现能力也越来越超乎人们的想像。在演习机的硬件表现能力与软件容量有限的时代，宫本茂在最大限度上制作简单而有趣的任务形象，但是后来许多游戏的制作者开始倾向制作包含各种声光特效和带有大段过场动画的游戏，而任天堂始终坚持游戏性至上，不把大容量的载体放在眼里。这种政策在PS时代使任天堂蒙受了巨大的 损失，但是随着时代继续发展，大成本大投入的游戏制作使许多厂商不堪重负，而任天堂在掌机方面的低廉成本在2005年以后吸引了大量软件商，使游戏界的局势发生了转变，任天堂的时运又回来了，在此时重返游戏开发的第一线的宫本茂，对于任天堂来说，自然是如虎添翼。

作为一代大师，宫本茂得到的荣誉称号不计其数。仅仅下面几个奖就可以说明他在游戏界的地位：1998年他获得了美国的第一届“互动艺术与科学名人殿堂”（The First Interactive Achievement Awards “THE HALL OF FAME AWARD”）大奖；2005年3月，宫本茂与Atari创业者Nolan Bushnell的名字一起被刻在好莱坞的明星大道上；2006年3月13日，法国政府授予宫本茂艺术文艺勋章（Legion d'honneur），这是电子游戏作为一门艺术在艺术之国得到的第一次授奖，亦标志着游戏作为一种艺术形式得到了国际各界的广泛认可。在2007年，美国《时代》周刊策划的“年度世界最具影响力的100人”中，宫本茂排名第九位。理由是“能够在高龄人口中培育起游戏的人气”。

尽管宫本茂获得的成就足以让他名垂青史，但是他的生活却始终保持着朴素的风格。他的妻子是任天堂的社内工作人员，结婚之后他在离公司不远的地方购买了住所，每天步行上班，偶尔骑一骑自行车。在生活中，他只是一个普通的上班族；但是在无数人心目中，他的形象永远和马里奥一样，是孩子们心中的偶像，是已经成年的人们心目中的伟人。



[电玩回忆录] Vol.01

GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

□文责 / 韭菜汁 零羽

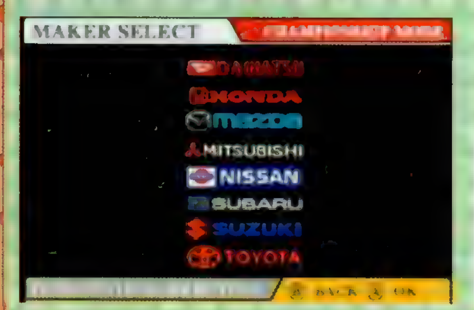
Check! GTA赛车



提起GTA，多数人都会想起那部久负盛名、横行霸道的赛车暴力游戏，然而有一款同名游戏不能不提一下。早在2001年，伴随着新一代掌机GBA的新鲜出炉，一款完全属于竞速类型的赛车游戏也浮出水面，它就是《Advance GTA》。

一般认为，赛车游戏所独有的大魄力场面、高速追逐以及摄人心魄的马达声只能在电视家用机上才能表现出来，所以，截止到当时为止，所有在掌机上推出的赛车类竞速游戏都没有达到预期的效果。《Advance GTA》的出现，让所有不看好掌机竞速类游戏的人大跌眼镜，首先，制作方并没有将精力花在开发美丽迷人的背景上，而是对竞技游戏的平衡性、游戏的耐玩性方面进行精心的反复测试。与真实车辆相差无几的仿真度、可以自由更换车辆的配件等很多优秀的系统，让体验过那款游戏的玩家至今仍津津乐道。

下面就着重为大家详细介绍一下，本作中出现的几个可圈可点的经典要素。



GBA GTA赛车

RAC

在开始游戏之前可以选择参赛的车辆、赛道并更换零件。可以从8大日本名牌车辆中进行选择，分别是大发、本田、马自达、三菱、尼桑(日产)、斯巴鲁、铃木、丰田。可选的各品牌车辆都能在现实中找到原型车，没有丝毫虚构的成分，包括颜色在内，也都是各原型车所使用的，丝毫没有随意使用和为取悦玩家而杜撰的成分。玩家可以在种类丰富的车辆中进行选择。在周杰伦主演的电影《头文字D》中大放异彩的丰田AE86可以在游戏的最初使用；除了为初学者制备的三菱和丰田系赛车之外，玩家还可以选择大发和铃木制造的小型车，体验一把家用车的感觉，当然建议有自信的玩家选择。



在选择车辆时，会出现操纵性、最高速度、加速性这三个性能的比对，玩家需要结合比赛的赛道，选择最合适的车辆；另外，因为有第一手的车辆资料进行辅佐，在游戏之外，也可以作为各车种的性能比对，喜欢汽车的玩家对此一定印象深刻。

加速性在起步时有影响，决定着玩家能否在第一时间取得位置上的有利优势；最高速则能保证在行驶过程中能否进行出色的超车；操纵性直接影响赛车拐弯时的漂移状况，操纵性能越高，弯道漂移的时间就越长，对家用小型车来说，弯道漂移是超车的一大利器。



在开始比赛的时候，有轮胎摩擦预热的设置，玩家在三个准备灯闪烁时，正好令速度表的指针指到红色区

吴远载 为什么NDS上只有W一款机战呢？当初GBA上出过6款的说。
读者资料 男，20，广西省广西大学，QQ779272419

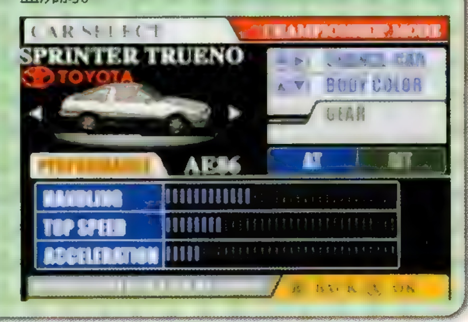
的边缘处，就可以以第一速度冲出起跑线，获得优势；赛道分为可以同时容下5车并行的宽赛道以及只能2车同时行驶的窄赛道；背景有白天、夜间之分，大部分背景环境都是都市。虽然由于机能所限，大部分的背景图案都比较模糊不清，很难让人产生美感上的共鸣，不过其实车速到达一定程度以后，再美丽的风景也是一闪既过罢了，在别人看来是弱势的部分，《GTA》却很好的进行了掩饰，利用其它方面显现的优势将这一不足之处一笔带过。

获得前三就可以顺利进入下一回合，但是如果能夺得第一名的话，就会得到新车和新配件的奖励。全部共有将近50种左右的不同汽车在等待玩家的体验。

除了挑战模式的各大杯赛之外，还可以选择有CPU车辆陪你一起比赛的练习赛以及在宽阔的训练场上进行试车。

训练场可以发挥出车辆的最大速度，计算弯道漂移的极限时间。通过在训练场上试验得到的数据，玩家可在正式比赛中更好地发挥自己的水平。

除了出色的平衡性能，游戏中声音的搭配也非常不错。背景音乐节奏十分紧张，光是听的话恐怕没什么感觉，可是一旦开汽车来，这叫一个揪心啊，就好像后边有人在赶着你跑似的；另外，弯道漂移时的刹车声也堪称一大亮点，地面与轮胎摩擦发出的声音刺激着每一个玩家的毛细血管，让人不禁热血沸腾。



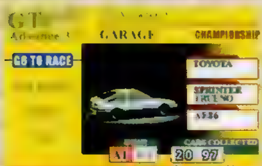
Check! — GTA 赛车 3

距第一作发售三年以后，终于诞生了第三部《GTA》游戏，一部赛车游戏能够出到第三作也足见本作的人气。三代无论是画面还是内容都比第一作有了长足的提高。



可选车辆的厂商在之前8个的基础上增加到了10个，加入了以“小车厂，大梦想”为创业理念的光冈mitsuoka和名不见经传的。各种各样的车型更是由原有的50种增加到90多种。在完成挑战模式的全部赛事之后，会增加一个驾驶卡丁车的新模式，车型和轮胎都比正常的赛车小一圈的卡丁车，开起来的感觉那真是别有一番滋味。

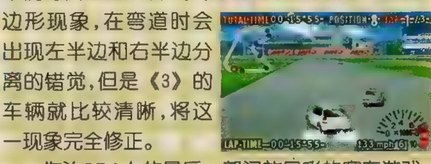
各厂商车辆的外形与第一作相比有很大的改变，第一部中的车辆大部分是按照真实车辆的样子制作的，而本作在颜色上加入了一些新颖的构思。拿秋叶原车神驾驶的丰田AE86来说，原本是清一色的银色车身，车头的引擎部分却被设计成了黑色。



《GTA3》中加入了慢镜头的回放，玩家可以在本轮赛事结束以后，观看自己在赛道上的精彩场面，回顾一下刚才那动人心魄的精彩瞬间。

GBA GTA赛车3 RAC

当然还有很多不被玩家注意到的小细节也进行了改动，如一轮比赛结束后，可以不回到主画面，直接进行车辆的选择并继续没有结束的赛事。由于技术能力的提高，本作的背景画面比1代更加精致，不光是背景，在赛车本身上也有体现。1代中的车辆比较粗糙，从车的外形上可以看到很严重的多边形现象，在弯道时会出现左半边和右半边分离的错觉，但是《3》的车辆就比较清晰，将这一现象完全修正。



作为GBA上的最后一部闪放异彩的赛车游戏，《GTA3》为这款游戏画上了一个圆满的句号。



游戏单间

姚欣骐	LOli推倒！御姐推倒！PG推倒！我是推倒流。（某编：我要加入！）
读者资料	男，18，广东省汕头市金晖庄万豪华庭，QQ178087030

Check! 最终幻想战略版

GBA版《最终幻想战略版》发售于2003年2月14日，当时家用机系列的最终幻想已经出到了10代，FF系列的气势正如日中天。任天堂希望《最终幻想战略版》的发售能够促进公司强化型掌机的发货量，在《最终幻想战略版》发售当天，与游戏软件捆绑发售的GBA SP果然被抢购一空，由此可见本作在当时的受欢迎程度。



GBA主机平台的这款FF战略版继承了之前在PS上广受好评的第一部FF战略版的大部分系统，不过，却并不是一部完全移植的作品，在剧情方面构思了一个全新的故事，让玩家津津乐道。

游戏中总共出现了5大种族，各种族可供选择的职业加在一起有42个之多。人类、乖巧可爱的莫古里族、长得像蜥蜴人一样的邦加族、清一色的女性组成的维埃拉族、长耳朵的恩莫族，每个种族都拥有自己所擅长的特点，有的种族更是有着自己所独有的职业者。如人类的青魔道士、莫古里族的时魔道士、邦加族的守护骑士、维埃拉族的刺客等等。可以说，在人物的造型设计和职业的平衡性上，制作方很是动了一番脑筋。

故事的主人公是一位名叫马修的小男孩，由于偶然的机会他得到了一本神奇的魔法书，从而进入了幻想大陆伊瓦利斯，展开了神奇的冒险之旅。虽然故事有点老套，但是有些细节却颇为感人，如主角的弟弟多内德，在现实生活



GBA 最终幻想战略版

S・RPG ●1人●128Mbit

中是一名腿有残疾的小孩，但是进入伊瓦利斯世界后，却变成了一个正常健康的人，可以和大家一起战斗冒险，在别人遇到困难时可以挺身而出，再也不用别人来照顾自己了；另外，在游戏中经常欺负同班同学的几个坏孩子，在幻想大陆中的某个任务中被变成了僵尸，隐含了一些惩恶扬善的真谛。很简单的几个童话般的小插曲就这样抓住了很多玩家的心，一向不擅长故事情节的史克威尔，这次也着实小秀了一把。

游戏中有对白的角色达20人以上，虽然没有声优的支持，但是也让很多RPG迷们欣喜不已。游戏中的色彩十分鲜艳，画面的总体感觉好像是在讲述一个童话故事一样，不过，人物的设计形象并不是Q版，而是缩小了若干倍的实体大小，再加上活泼欢快的音乐，仿佛让人置身于离奇的梦境中一般。

为了避免枯燥的练级，在游戏中可以选择字幕的显示速度、攻击名称、移动速度等内容，以加快游戏的进程。



人物的基础能力只有物理攻、防和魔法攻、防以及速度这几种，玩家能够在很短的时间内就可以掌握。根据不同种族不同职业的特性还可以装备特技，最大可以同时装备5种，在战场上，敌人的基础能力比自己强很多的情况下，可以利用特技与敌人作生死一搏。

FF战略版的战术性安排多种多样。可以展开山地游击战，利用人物的跳跃能力在地图上的山地中与敌人周旋，取得地形上的优势，然后伺机消灭敌人；除了采用最基本的大部队人海战术围歼敌人之外，还可以采用集中少数精锐部队蚕食敌人的方法；最后，还可以充分利用本作所特有的要素——裁判规则，将敌人引诱

黄一辰	为什么要取消涂鸦？为什么要取消涂鸦！（某编：你这不是也涂了么）
读者资料	男，13，江苏省苏州市三香花园

进圈套中，然后转危为安。

在发动进攻后，需要决定角色面向的方向，之所以这样设计，是因为如果后背受到攻击的话，损失的HP将会是正面攻击的2倍，侧面受到攻击时损失的HP是正面受攻击时的1.5倍，所以，在攻击完毕之后，决定自己的方向也成为一个需要考虑的战术手段之一。

在大地图画面可以对人物的编成、转职、特技等方面进行调整，当一场战斗胜利以后，有时会得到一个新的场所，玩家可以在地图上随意安放，但是，有时也会出现固定的场所。



在战斗后，进入一个安全的城镇后，可以在商店中购买或销售装备；在酒吧中可以接受各种任务，完成任务可以得到装备以及金钱。酒吧中，对任务的解释清晰明了，不仅有详细的任务介绍，而且完成任务所需的条件、完成任务后可以得到的物品都一应俱全的写在任务板上。

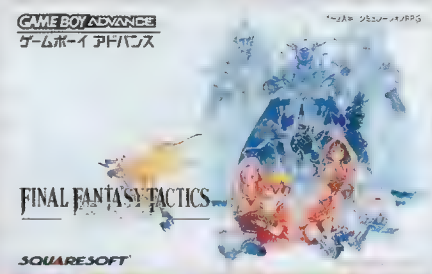
裁判的法律是本作完全区别于其它战略游戏的一个重点要素，第一次在掌机上体验到FF战略版本特点的玩家一定花了很长时间才适应。在战斗中，除了参战的敌我双方以外，还有一个骑士充当这场战斗的裁判，就像中世纪骑士时代的决斗一样。每次战斗的规则都不尽相同，到最后游戏结束的时候，总共会出现100条左右的法律。因为每次战斗时的法律都不太一样，所以玩家在战斗开始之前一定要看清本场战斗规定的法律条文。但是因为在开始战斗以后才能看到本场战

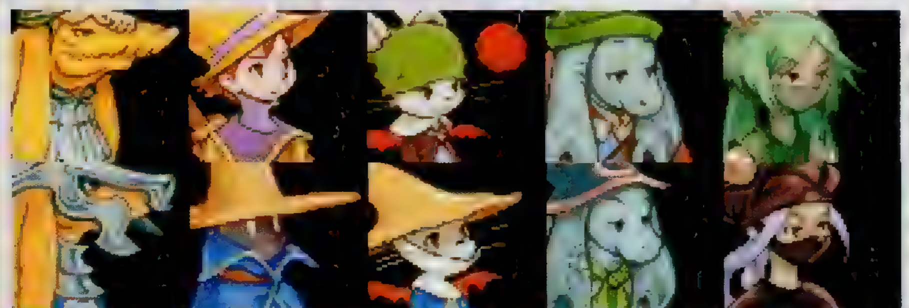


斗的法则，所以，有时也会出现自己的人员配置根本不能进行比赛的情况发生，这时就要施展无耻的SL大法，重新进行队伍的人员配置。比如，法则规定不能使用普通攻击，但是已方的战斗人员却是清一色的战士，这种情况就根本不用再浪费时间进行尝试了，干脆SL完事。第一次触犯法律只会得到警告性惩罚，而第二次触犯法律时就会被骑士带进山岳都市的监狱中进行监禁，同时缺席本场战斗，玩家如果想继续使用此人物的话，必须在战斗结束以后，到位于山岳都市的监狱中对被处罚的战友进行救赎。

由于不同的职业升级时所加的能力点不一样，如何增加自己所希望得到的基础能力的同时，修得此职业的特殊技能，也成为了玩家所不断尝试与挑战的一个十分耐玩的要素之一。

职业、种族、裁判、工会任务等要素在本作中都获得了成功，这些要素也为以后的NDS版《FFTA2》的开发和制作积累了很多成功的宝贵经验。

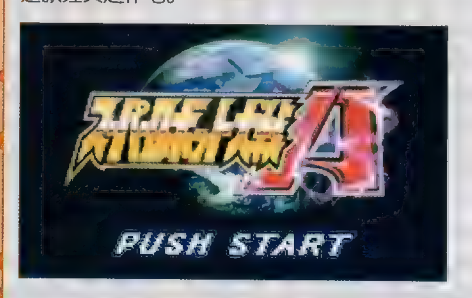




游戏单间

Check! 超级机器人大战 A

相信所有的机战犯们都开始翘首企盼6月19日在PSP主机上发售的各个方面都经过了大幅进化的复刻版《机战A》了吧，不知大家还是否怀念这款作品在2001年9月21日发售的原始版本呢。以现在的眼光来看，本次要说的这款作为GBA主机上发售的《机战》类游戏第一作——《超级机器人大战A》还是有着太多的不足之处，但即便是这样，它在当时也还是给我们留下了不可磨灭的美好回忆。下面就让我们一同来回顾一下这款经典之作吧。



首先来看一下参战作品，本作中有《机动战士高达》、《机动战士高达 08MS小队》、《机动战士高达0083 星屑的回忆》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达逆袭的夏亚》、《机动武斗传G高达》、《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》、《魔神Z》、《大魔神》、《UFO机器人》、《盖塔机器人》、《盖塔机器人G》、《真・盖塔机器人》（原作漫画版）、《机甲战记龙骑兵》、《超电磁机器人 空巴特拉V》、《超 电磁机器人 波鲁迪斯V》、《都将戴莫斯》、《机 动战舰抚子》、《无敌钢人泰坦3》、《无敌超人赞波特3》以及眼镜厂原创系机体等共计22部作品参战。其中除了真实系的高达(UC与外传），超级系的魔神、盖塔等元老级经典作品压阵之外，还增加了2部新作品——《机动战舰抚子》和《机甲战记龙骑

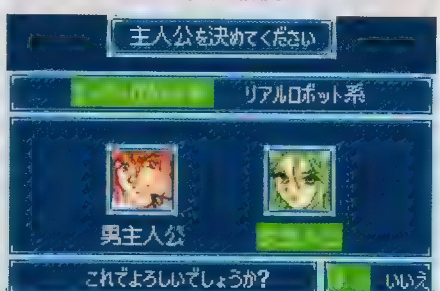


GBA 超级机器人大战A

SLG

兵》。《机动战舰抚子》的加入，改变了我方由布莱德舰长一枝独秀的悲惨局面，而且从各方面(战舰性能或搭载人数)上看，抚子号都要远远强于“天马系列”的N艘战舰。而《机甲战记龙骑兵》这部作品中的龙骑兵小队更是首次出场就凭借很极强的3人合体技挤进了队伍的TOP之列。

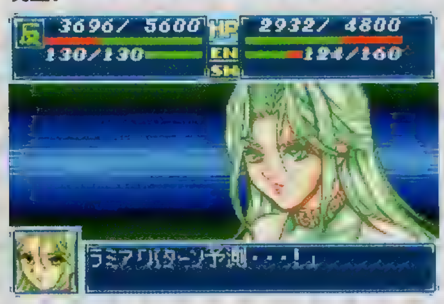
本作中必须要提一下的还有机体与机师。虽然在此时还不是很起眼，但本作中登场的男女主人公阿克塞鲁与拉米亚却都在日后的机战OG系列中大红大紫起来……尤其是男主人公，从现在的角度翻回来再看本作，使用正式作为我方一员登场参战的阿克塞鲁还真是很令人感动……机体方面与机师很类似，在本作中首次登场的夺魂者、弓天使、灰之救世主等等机体在以后的《机战OG》系列中也都是人气渐涨。不过，感觉本作游戏中的这些机体在综合能力上还真是没有《机战OG》中那么强力……



接下来看看本作游戏系统的特点。说到这里，零羽最先想到的便是“盾防御系统”。在本作游戏中的“盾防御系统”有了一个全新的概念性突破。在一直以来的机战游戏中，机师(机体)发动“盾 防御”这项特技都是按照特有的计算公式算出的确率来发动的，而通常来讲发动的确率也就是在10%左右，想要在关键的时候成功发动技能，基本上需要极大的人品补正才行。回到本作中，盾防御系统舍弃了确率极低的计算公式，变成了一个固定模式。机体所装备的护盾被加入了与机体相同的耐久(HP)值的概念，当该机体遭受到攻击后，盾防御系统会自动发动，受到的损害会优先从机体护盾的耐久值中扣除掉。当机体护盾的耐久值减为0后，机体才会受到像正常一样的伤害。此项系统的改变使得装备了护盾的机体就相当于多追加了一定量的HP，

刘欣	我记得99期PSP发售表上有《恶魔猎人》，是不是真的?
读者资料	男，19，河北省河间市第一中学，QQ374664338

由此参战作品中的部分机体也受到了相应的影响。虽然我方有部分机体由此系统而受益，但这种效果对于敌方自然也是一样的，而由此带来的“磨血”现象也使得游戏的流畅程度受到了很大的降低，综合来看本作原创的“盾防御系统”还是弊大于利。尤其是当战场上出现了大批的带有护盾的量产机体时，这一点会更加明显。



在本作游戏中,还有一项隐藏的特殊设定——信赖度。藉由信赖度的高低决定了游戏中机师特技援护攻击与援护防御的使用次数以及援护时受到的攻击伤害或攻击所造成的伤害的补正值。由于信赖度关系到了命中率、回避率等能力的补正效果，所以在游戏进行时如何尽快的提高角色间的信赖度就成为了一个关键要点。比起日后机战游戏中成熟的援护系统，本作中这项系统里的随机决定援护角色或援护攻击时的武器的设定，不得不说是一个很大的“失误”，不过好在眼镜厂很聪明，将这个失误彻底完结在了本作中……



本作在需要注意的问题点上也给人留下了比较深刻的印象。与日后的《机战系列》游戏不同,在游戏一周目通关时，本作的游戏存档是直接自动存储到最后一次使用的存档上的，也就是说，如果玩家有保留一个最终话前存档的习惯的话，就必须在开始最终话游戏前，再开一个新的存档进行游戏。

再有就是机体继承时的问题，由于历代机战



游戏中金钱都是十分宝贵的资源，如果玩家是一气贯通的往下打，不反复挑选某个战场刷上几十遍的话，资金自然还是非常珍贵的。而此时在改造机体的花费上就会十分慎重，一个不留神可能就使来之不易的大笔金钱付诸东流了……说了这么多废话，主要是想要表明本作在这方面给玩家设下了一个不大不小的陷阱（估计大多数人在玩一周目的时候，如果没看攻略八成会中招吧……）。本作中在盖塔机器人的改造继承上有了一个本质性的变化，按照机战游戏里正常的继承关系应该是盖塔机器人→盖塔机器人G→真・盖塔机器人的顺序，但到了本作中却变成了盖塔机器人→盖塔机器人（单人版），盖塔机器人G→盖塔机器人G（单人版），即盖塔系的机体对后继机没有了继承关系，这就导致在得到真・盖塔之前所有的改造都成了白费（所以说，在这点上栽倒的玩家一定不会是少数吧……）。



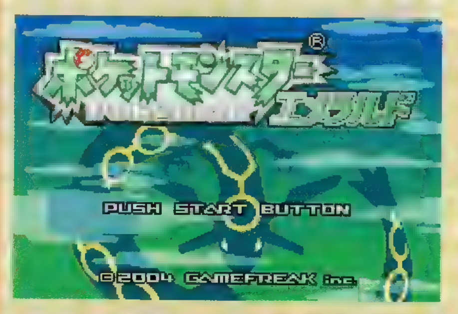
最后放上一张非常经典的改图。图内有4架大家都非常熟悉，但又非常陌生的机体，而这4架机体就是《机战A》中主人公专用机的XX版改良型。不知大家是否能够辨认出它们的原型是哪4架机体呢……

游戏单间

刘杨	101期上我那句话顺序你们写反了，是“慨当以慷”。（某编：……）
读者资料	男，18，天津市河东区第四十五中学05级，QQ526272659

Check! 口袋妖怪红/蓝/绿宝石

如果说到任天堂主机上的RPG游戏，那么有一款每作必破百万的怪物级游戏还真不得不提，相信我不说，大家也都能够猜得到是哪款游戏，对，它的名字叫做《口袋妖怪》。从GB时代的首部作品《红/绿》，一直到NDS上的《珍珠/钻石》，《口袋妖怪》系列早已成长为任天堂的一颗苍天摇钱巨树。本次不灭传说中想要讲述的便是这颗摇钱巨树的三根枝干——GBA版的《口袋妖怪 红/蓝/绿宝石》。



作为GBA主机上《口袋妖怪》系列正统续作的《红/蓝/绿宝石》，实在是给了我们太多太多的惊喜。毕竟，从GBC的《口袋妖怪 金/银》来对比本作的进化确实是太大了。在GBA主机的“强大”机能下，整体画面有了全新的表现形式，人物的动作比原来清晰了，小到花、树、草，大到河流、山川、城镇，所有的场景在经过改良处理后比原来更加真实了。

当然,变化最大的就是游戏中的怪物们了。《红/蓝/绿宝石》首先从怪物的数量上就又翻了将近一倍。从《金/银》版中的256只一下猛增到了386只。全新增加的怪物暂且不说，原有的256只在本作中也得到了新的“进化”。这里所说的进化，除了外观造型上的以外，还有怪物所拥有的属性。在前作中一只怪物只有一种属性，但在本作中却变成了两种，由此而演化出的不同属性的搭配效果也使得在原作中登场的口袋妖怪的使用方法有了改变，而这也更是成为了口袋FAN们的研究重点。

讲完了怪物，还是要继续讲怪物……《口袋妖怪》系列历代中都有“神兽”以及梦幻级怪物（这里的梦幻不是指151号那只小家伙）的存在，从最初的《红》、《绿》里面的火焰鸟、急冻鸟、雷电鸟还有究极的超梦，到《金》、《银》里面的雷公、炎帝、水君以及凤凰和基

口袋妖怪红/蓝/绿宝石

GBA RPG ●Nintendo ●2004年9月16日 ●1~4人 ●64Mb

里亚。再到本作中的岩神柱、钢神柱、冰神柱以及古拉顿、海皇牙。为了得到这些强大的口袋妖怪们，不知花费了玩家多少的心血……而进一步要捕获全部的386只怪物更是成为了一个单人很难完成的艰巨任务。

《口袋妖怪》系列自初代以来就有联机交换与对战功能,通过一根连接线,就可以与朋友进行图鉴的补完(交换怪物)或是大战一场了。上文中曾说到了双属性系统,正是此系统的引入,使得了联机对战时的战术又有了飞跃的提升。原本单独属性时,不同怪物的组合阵容就已经非常复杂了,在双属性下的阵容配置则成为了本作挖掘不完的一项研究要素。在双属性的怪物面前,部分原本很强力的招式也失去了原有的威力,不过由此也出现了更多全新的配招。总之一句话,在本作中,玩家间对战时的乐趣是大大增加了。



说起本作中的新增要素，最让人印象深刻的可能就是“战斗公园了（Battle frontier）”。这个以口袋妖怪对战为主题的公园共建设有战斗工厂、园顶竞技场、蛇道、战斗塔、战斗道馆、战斗金字塔、战斗宫殿这7大设施，玩家们在这里需要做的就是挑战各个设施的比赛，击败强大的对手获得奖章以及奖励点数（即BP，换取道具用的东东……）。其中，随机从6只怪物中挑选3只进行的LV50级别对决战；16名训练员参加的淘汰赛；进入不同房间后随机决定战斗的比赛以及选择出场怪物后由系统自动进行操作的比赛等，都给人留下了深刻的回忆。



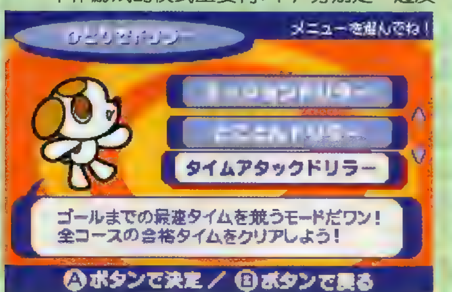
Check! 钻地小子 2

GBA主机上休闲类的小游戏确实出过不少，而在这些游戏中能给人留下深刻回忆的却正好相反。《钻地小子2》这款游戏可以说是休闲类游戏中比较有特色的一款了。本游戏虽然与泡泡龙、俄罗斯方块等游戏类似，都是以“消除”作为重要关键词的游戏，但在此基础上又加入了ACT游戏的要素，另外还附加了简单的剧情。



游戏的主要进行方式也是独树一帜，玩家要操作主人公使用钻头不断的向下挖“地”，而主人公所挖的“地”实际上就是各种类型的“方块”。在玩家一边向下挖地的同时，还要注意不要被上面所留下来的方块砸到。单独看这一个规则还是很简单的，不过游戏中加入的另一个设定就使得难度方面有了很大的提高。这个增加游戏难度的设定就是“氧气系统”。当玩家不断向下挖地时，主人公所携带的氧气也会慢慢的减少，当氧气降低为0时也就意味着GAME OVER。当然，在玩家向下挖地的过程中，也是可以通过捡新的氧气瓶来补给的（地底下怎么会有这种东西呢……）。不过一般来说氧气瓶出现的位置都比较复杂，想要成功得到并不被上面掉下来的方块砸死还是需要动动脑筋的。由于游戏中每一关的目的都是挖到限定的地点(地下XX米)，所以究竟是加快速度向下强袭，还是以安全第一的稳扎稳打，就要看玩家的策略了。

本作游戏的模式主要有3个，分别是一边发



GBA 钻地小子2

PUZ





展剧情一边向地底最深处挖掘的任务模式，在“没有尽头的地底世界”中不断的进行挖掘，挑战自己挖掘技术极限的挑战模式，以及挑战自己挖掘速度的时间竞速模式。这其中，时间竞速陌生还是比较有意思的。在此模式下，玩家不再有氧气不足的危机，在地层中出现的也不再是氧气，而是变成了可以将时间短暂倒退的神奇时钟。玩家在进行此模式的游戏时，不能只是一味的向下挖，合理地取得神奇时钟才能够以最快的速度到达终点。



本作中人物的设定也是非常出色的。除了角色的设计比较可爱之外，每名角色还都有一项自己擅长的特技，如大叔的高速挖掘、小狗的二段跳、机器人的强化装甲（能比其他人多挨一次砸）等等，玩家也可以根据自己的习惯选择适合的角色，间接降低游戏的难度。总之，有着可爱的人设、搞笑的剧情、特色的游戏模式以及丰富的收集要素的本作，确实是GBA主机上的一款在任何时候都可以拿出来玩上一会儿的优秀作品。相信即便是在GBA主机已经被淘汰的现在，大家再次翻出机器，打开这个游戏，也应该能感受到《钻地小子2》那永恒的游戏乐趣吧。



开场白

各位读者大家好，PG的新栏目《猴哥热线》经过近一个月的策划，终于正式与大家见面了。说起来，这个热线最初的策划还是风林出的主意，说编读交流需要一点创新，于是就有了这个不定期刊载的栏目。注意哦，本栏目是“不定期”，也就是说未必每一期都有，但是出现频率应该不会很慢。

大姑娘上轿头一回

因为PG BAR和问答无双这两个栏目毕竟是本刊主打，猴子的任务就是在平时多收集一些读者们关心的话题，在合适的时候汇总一下。所以猴子并没有抢翔武和八房他们俩镜头的“野望”，在下一期这两个栏目会再次出现的，请大家放心。

虽然说“猴哥热线”有综合交流的性质，但是猴子以前从来没有做过PG BAR一类栏目，以前总是看暗凌大姐头埋案抓狂的样子，猴子心里也不是很有底。所谓万事开头难，本期猴哥热线是大姑娘上轿头一回，如果有什么不成熟的地方，还要请大家批评指正。请各位读者在把板砖拍在猴子的头上时力道轻一点，我的猴脑可没传说中那么好吃的（汗）……

PS：各位读者给“猴哥热线”提问或投稿的时候，请在信封上注明“猴哥热线”收，写在回函卡或者信纸上都可以。使用电子邮箱的，请投到pgmonkey@sina.com，各位网络投稿的读者，最好注明自己的姓名(化名亦可)和所在城市，谢谢大家。

猴子的第一个攻略

【福建福州/李瑞杰】

猴子：

你好呀！问一个游戏[illegible]为香蕉男您的第one个PSP游戏攻略《车手76》，其中有一个人物是主角开车冲上一个轮船，登上了卡车，让主角站在卡车后面用枪干掉敌人的车。前面的几辆黑车干掉之后过隧道，隧道里的几辆车请问打哪里可以让那几辆车快速挂掉?我每次都在这儿扣一大堆血（就是第二次站在卡车后面打敌人）。不知道怎么过?

PS：祝我最最敬佩的猴子越来越宅!

猴子：《车手76》的那一关……那一关是用AK47清除追上来的敌人车辆，敌人追上来的时候，有人会先探出头来，瞄准那人射击可以使车辆快速停下来。

PS：我很难理解像我这个除了银魂几乎什么动画都不看的人为什么会越来越宅。你们认为一个老大不小的人还做宅男很有趣么……

断轴是心中永远的痛

【随风 <946903282@qq.com>】

猴哥，我的NDS上下屏分家了，就是那条带状的视屏线断了，还有的救吗?

猴子：首先对你的遭遇表示同情。你的机器变成这样，估计也是断轴造成的吧。NDS的断轴现象往往发生在DS Lite主机上，因为早期的一些Lite的质量存在问题，所以会出现断轴。因为问题出现在外壳上，所以首先得换个壳。说起来，八房的DSL前两天也断了，现在正在为买什么外壳而纠结。

再说连接上下屏的那根排线，这种零件的原装货只有生产DSL的工厂里才有。如果在游戏店修的话，要注意这个东西不是什么贵重品，一般在25元左右。假如老板开价太高，一定要和他理论。

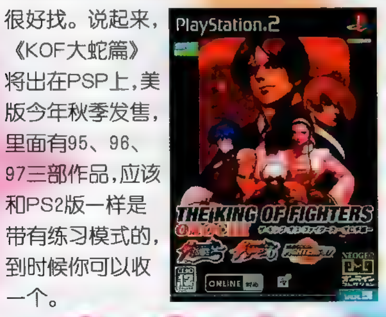


王琪 | 不过有的时候，就算不认真写，好像也能上吧?
读者资料 | 女，15岁，天津市河东区福东里

【zhoubin0078<zhoubin0078@126.com>】

最近想用PSP玩拳皇97，无奈NeoGeo模拟器中的拳皇97无练习模式，本人PSP系统是3.71m33-4的。请问一下在哪里能下到此系统适用的PS模拟器和已经转换好的拳皇97的rom？

猴子：KOF97么……这个我可以回答你，NEOGEO版的97是没练习模式的，即使是调成家用机的BIOS也是如此。要玩带练习模式的97只能先玩PS的。目前3.71 M33-4的PS模拟器支持PS模拟器已经比较完美，如果你有PS版的97，那么你可以用PSX2PSP v1.3来转换。这个软件很好找。说起来，《KOF大蛇篇》将出在PSP上，美版今年秋季发售，里面有95、96、97三部作品，应该和PS2版一样是带有练习模式的，到时候你可以收一个。



←这是《KOF大蛇篇》的PS2版，PSP版今年将发售。

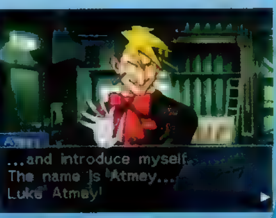
逆转裁判DS版还没有全系列汉化？

【jqfjqfxp@sina.com】

逆转裁判3的DS复刻已经出了，帮我看下DS3的汉化有出了没！

PS：恭喜"猴子信箱"的成立！

猴子：DS版的《逆转裁判》系列，只有初代和《逆转裁判4》有汉化版，2代和3代还是只有GBA的汉化版本。实际上，DS版的2代与3代跟GBA版是一样的，没有增加额外的剧情，所以这两作实际上也没有必要汉化。当然了，将来也许会有对游戏充满爱的人把这两作汉化"补完"的，我也期待这样的英雄出现。



不要高估了PSP的抗击打能力……

【山东兖州/许继柯】

本人的小P前日不小心来了一次自由落体，把电源指示灯弄得不亮了。但是不影响使用。不过在看电子书的时候摇杆会使书页滚动(摇杆与外壳有点接触)。想知道换一个外壳大概多少钱?会不会对屏幕的视觉效果造成影响?

另外我的一根高速4G组棒的外壳坏了（芯片没坏），有没有地方提供换壳服务？要多少钱?

FFX会不会出PSP版？出的话会在什么时候？千万别说几年后，我们都说FF系列是跳票王中王（火腿肠？）。

最后，等下次狸猫君交稿的时候，你可以告诉她，她的命很长。为什么？古人云：好人不长命，祸害遗千年。

猴子：首先替狸猫君感谢你的评价。估计它会把这句话作为金句天天拿来自勉的(笑)。你的PSP摔了？真是太不小心了。PSP不像任天堂的掌机那么皮实（DSL除外），摔一下的话很容易出问题的，原因是PSP的内部构造复杂，零件多。你说灯被摔坏了不碍事，其实已经存在隐患，最好去修修。至于外壳，现在有组装的可以更换，价格在50-150之间，100左右的比较多。现在的外壳有1000和2000两种，问好是哪种之后再换。至于组棒，外壳一般是没有换的。坏了只好这么放着了。现在4G组棒高速（3839M）也只卖130多，最多不应该超过150，攒攒钱再买一个吧。

至于FFX，目前Square Enix没有任何官方消息说本作将登陆PSP。按照FF7CC从公布到发售的过程来看，如果想把FFX移植给PSP的话，除了大量投入成本之外，至少得需要2年以上的时间才能做出来。就算现在SE公布FFX，那也得等到2010年才能玩到了，何况现在一点消息都没有。不过确实有一批FFX的国际粉丝们天天在给SE写请愿信，万一哪天和田洋一被感动了，说不定FFX就有希望了。比起FFX，FF7正篇出现在PSP上的呼声更高一些，现在网上FF7粉丝门的请愿活动仍然在继续，大家还是继续期待吧。

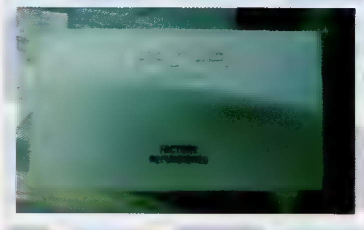
谢伯庚	祝各位小编福如东海，寿比南山。让我中个PSP吧！
读者资料	男，15岁，北京市和平里七区

【pzpz1982 <pzpz1982@163.com>】

猴哥你好：

想请问你几个问题不知能否指教。现在购买PSP2000需要注意哪些问题?怎么识别PSP2000的改装机?怎么区分4G的高速记忆棒和普通的?谢谢!

猴子：这位读者你好。说到购买PSP2000，现在的PSP基本上都以2000为主流了，1000型的机器基本上只有二手，新机经过去年的甩货，已经卖得差不多了。新购买2000型PSP，最重要的当然是检查机器是否全新正货。PSP-2000现在货源充足，而且制作工艺也比以前进步，暂时还没有大量以假乱真的翻新机。其实要鉴别的话有个方法挺管用的，那就是看PSP背面的那个金属圈。PSP-2000因为背面是平的，所以在收放的时候极容易磨损金属圈，猴子自己的PSP-2000买了不到一个月，金属圈的划痕已经不少了，在这时确实得说说SONY，原来1000型的磨砂背面挺好的，为什么非要刷钢琴漆呢，费力不讨好。



←这个就是返厂机的外包装，没有任何图案，只有英文的返厂标识。

还有一种翻新机，是原厂翻新的（如左下的图片）。这种机器是在出厂之后因为一些瑕疵，所以被打回生产的工厂更换零件，从某种意义上说，这种“翻新”使用的件都是新的，也可以看成是原装正货。这种机器的外包装是白色盒子，没有任何图案。在盒子上有十分明显的英文标题“FACTORY REFURBISHED”（返厂翻新）字样。这种机器价格比第一批出厂的正货便宜，但是并不多见。如果碰上的话，也可以买。不过如果你是追求完美的玩家，那还是买新的吧。

说到组棒的鉴别，现在的4G低速棒（大部分是增容棒）已经不多见，更多的是8G的。现在有专门测试速度的软件，名字叫“Black Speed”，目前已经出到2.0版，在许多网站都能下到，谷歌或者百度一下“PSP记忆棒测速软件2.0”就很容易找到。下面介绍一下它的使用方法：

●1：下载文件解压，将名为“blackSPEEDv2”的文件夹复制到记忆棒里装自制游戏的路径下（有的机器是GAME150下）。

●2：在PSP上运行Black Speed。（和运行其他自制软件一样）

●3：启动程序后，按△键。进入后屏幕提示“benchmarking, please wait”，最后，会给你的记忆棒打出一个性能指数。测试结果页面会自动保存到PICTURES文件夹下。蓝色为读取速度，红色为写入速度，单位为MB/秒。现在的高速棒读写速度都在每秒10M上下，对比一下就知道是不是高速了。

★猴子的生理年龄问题★

“猴哥热线”开通之后，电子邮箱立即收到许多读者的来信。其中一位读者是这样写的：

【浙江/大大<275714663@qq.com>】

是猴子叔叔的说？PG的猴子叔叔的说？

猴子当时就气绝了。虽然我在年龄上是大了一点，但是自己毕竟是未婚人口，给别人当叔叔实在有点不好意思，于是回信告诉这位大大读者（你叫我叔叔我叫你大大，怎么我觉得这关系有点乱啊……），叫哥哥就可以了。于是在后来他又回了一封：

不是叔叔么?那就哥哥好了哦~谢谢哥哥噢~!好激动滴。小哥还有别的联系方式么?比如QQ什么乱七八糟的……你好像很忙哦- -(可怜的孩子)那个……翔5、按0、菜鸟、露脐、库九怎么联系哦?

怎么说呢，猴子个人当然是有一些联系工具的。不过这些东西属于私人用品所以就不能拿来公开了，对不住啊!其实大家联系猴子很简单，只要使用电子邮件或者在来信的时候注明“猴哥热线”收就可以了。至于其他人……首先请把这些人的名字写对，然后也只能由他们自己告诉你。平时联系还是写回函卡吧。

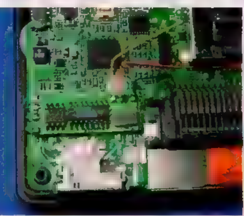


曹天	谁能告诉我怎么面对一个班的无聊人群啊!
读者资料	男，14岁，乌鲁木齐市长江路棉花街，QQ649800823

【neo_12345<neo_12345@163.com>】

DSL的电板大概多少钱?在杭州的哪里能买到?

猴子：你说的“电板”是指的电路板还是电源板？如果是后者的话，更换一个用不了太多钱，毕竟只是电源部分。如果你说的是整个主板的话，那么更换起来就麻烦了。因为这类东西没有组装货，只能从报废的主机上拆件。如果找电玩店修的话，价格也不会便宜。根据任天堂官方公布的价格，更换主板需要9800日元的修理费，这样的话不如买台新机。



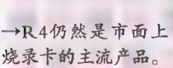
→NDSL的主板是精密部件，价格不菲。

【徐文楷<qicaistar@gmail.com>】

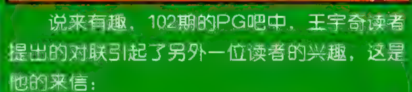
R4烧录卡是不是已经退出舞台了？问一下，网上下的R4金手指要放在烧录卡的什么地方?

猴子：R4依然健在，而且卖得还不错，许多地方的玩家在购机的时候还是把R4作为首选收录卡的。R4的官网http://www.r4ds.com/到现在还可以登录，在4月24日还更新了v1.18内核。内核中自带usrcheat.dat文件，你可以确认一下它在哪个目录下面。用金手指编辑器直接编辑就可以加入新的金手指了。





→R4仍然是市面上烧录卡的主流产品。



说来有趣，102期的PG吧中，王宇奇读者提出的对联引起了另外一位读者的兴趣，这是他的来信：

【gpsndy /<gpsndy@hotmail.com>】

写给王宇奇同学的对联

上联：车无轮 炮无烟 相无权 马无鞍 二人走红占先

下联：虎不啸 龙不吟 鸟不鸣 鱼不跳 一信手众妙藏

横批：怎无书琴

上联的轮、烟、权、鞍、都是名词，我得都对成同一词性的字 所以我全用动词来对吧。王宇奇出的是棋，我对的是画，琴棋书画嘛，哈哈。前面四句就不做解释了。后六字是说大画师，信手随意几笔所作之画，就让人们都称赞不已。

PS：102期中PG BAR猴哥给的：风不摇 雨不稍 蝉不跳 钱不掉 一大仙 开口笑，感觉对的[illegible]——

猴子：[illegible]因为是相声么，所以无厘头了一些，毕竟不能跟真正的对联相比，见笑了。另外，这位读者还给所有的“居家型好宅男”们写了一副对联，猴子看了之后无语了，不知道哪位宅男有勇气把这个对联挂在家里：

上联：上天入地 无所不能 终成国士无双

下联：居家御宅 事事洞明 原来老婆在上

横批：苦中有乐

我们与四川心连心

【[illegible]】

为什么102期PG没有关于5.12地震的文章？听说《口袋妖怪 白银》要在NDS上登陆了，能告诉我一些消息吗？能否在PG上介绍一下，我[illegible]!

猴子：[illegible]



林泳琪	最近被《仙乐传说》的OVA动画感动得“天崩地塌”。
读者资料	男，17岁，广东省台山市台山一中。

读者的关心是我们的动力

【内蒙包头/黄宁】

100期了，辛苦，辛苦。向各位编辑们致以崇高的敬意。哗~（鼓掌）

最近貌似有很多杂志恰逢百期或者N周年，难道大家都是商量好的吗？（猴子：这个……纯属巧合，巧合。）我开始有收集的欲望啊……见到有纪念意义的就会买下来。呃，钱包大缩水，其他的就不多说了，直接切入主题吧。

1：百期的外观。初见的时候吓了一跳。这……是在是太醒目了！占了1/3的大标题，而且还是红色的，令人汗颜啊！连卖书的阿姨都说“这期的封面这么那么XX”。个人觉得背景选的不是很好，虽然我没有“红不能配绿”的偏见，对怪物猎人也没有偏见，但是这个背景太模糊了！站远了看就是深深浅浅的一片绿……还有点儿暗。

2：个人比较喜欢看“新闻报道中心”和“避雷针”以及“掌上周边”，可以的话，适当加一页两页吧。很喜欢这些周边产品，但是似乎这边都没有卖的，在后面加上可以买到的地址就好了(不合理请求之中……)

3：P12的那句话：Persistent people begin their success where pthers end in failure. 坚持不懈的人最终会成功，XXXX的人会以失败而告终（是这个意思吧）。为什么用where不用while，pther是什么意思？

4：P155边角栏与P66重复，P92、P91的“男”写成“南”。

5：上边角栏难道也用抽的？看来我中大奖的好运大部分都被边角栏拐走了……

6：日语一级英语六级的猴子？不是“猴子”是“超人”吧……哼，咱要是有那水平还怕什么高考，英语不考140以上那都根本对不起那证书。老外算什么，照样用母语把他诓得一愣一愣的（狂想中）。很厉害啊！敬佩敬佩。

7：怎么说呢，过了百期后，我也在反思之中：以前给PG找出的错误对不对。比如说边角栏里的错别字，万一是读者自己写错，而编辑觉得错字效果很有趣就原封打上去的怎么办？假若每次都用括号注释太麻烦了。郁闷地反省之中……曾经以为评测团里的“？”是由于疏忽才变成问号的，后来发现那只是没有头像的编辑。唉，又错怪PG了。内心很不安啊，深深的自责之中……

8：包子的图很可爱，赞一个。

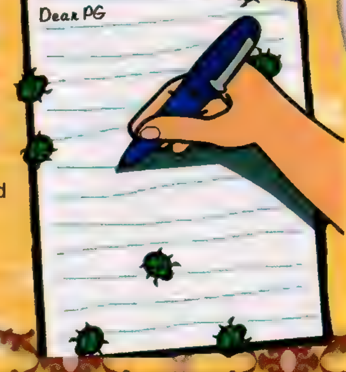
数数买下的PG已经有7本，加上2期没买上，应该说PG陪我走过了4个半月。但是感谢PG在这些日子里所扮演的角色，像长辈一样接受我所说的一切。毫无条件，让高三的压力变得不那么重了。相比之下，我觉得我很幸运（相对我的同学）。毕竟我有一个可以谈吐心声的地方。还有40多天了，我决定放手一搏，舍弃一切业余爱好，努力考上一所好大学，让父母欣慰。这些日子他们过的也很辛苦啊。本来打定主意要一直支持PG的，但是要失约了，希望在我解甲归田的这段日子里，杂志卖得更好，错误出得更少。

PS：买PG的钱是我原先打算买漫画的。同样是7本，超喜欢，忍痛割爱了……

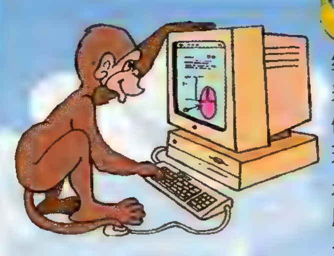
PS2：Nothing is so big that it is impossible to get ever and hurt only serves to make us stronger.

2008.4.17

黄宁



王小波	才6期没看PG，变化真大啊！
读者资料	男，16岁，江苏省通州市川江镇



猴子：黄宁读者是我们的老朋友了，她是一个细心的女孩子，经常把PG的许多错误在来信中总结出来。我们在这里要好好地感谢她。作为杂志编辑，我们在每一期的制作中出现的疏漏，都使我们在事后发现的时候感到不安。所以黄同学的来信对于我们来说是一个不小的激励。就如同鲶鱼效应一样，人只有在压力存在的时候才会产生前进的动力，我们自然也是一样。这里黄宁同学指出的很多地方都是在理的，想不到自己还要反省，我们这些小编真是颜面扫地了（orz）。

不过估计黄同学自己也不会想到自己的来信会登载在“猴哥热线”中吧，这次PG BAR暂时休整一期，猴子临时顶上来负责编读交流，看到黄同学“敬佩”的话语，顿时觉得很惭愧。说起来，猴子自己的外语确实是在学校学的没错，但是当时猴子还年轻，学什么都凭着爱好,所以英语啊历史什么的都还可以，但是数理化却惨得一塌糊涂。在这里要提醒所有上高中的同学：偏科是很严重的问题，对于独木桥一般的考场来说，偏掉一科都是很危险的！为了大家着想，猴子本着揭丑不怕疼的原则，跟大家说说自己上高中的情况。猴子是文科学生，但是数学成绩一直不好。150分的题，到了高三两次模拟考试，成绩居然只有四五十分（这绝对不是编的……）。后来猴子在老师与同学的鼓励之下，在最后的时间里拼命补习，在高考的时候取得了90多分的成绩——虽然远比不上其他的同学，但是对于自己以前的成绩来说，已经是一个飞跃了。可惜太晚了，如果早一年有此觉悟的话，也许情况还会有更大改观呢。所以，现在还在高一高二的同学们，不要再浪费时间了！

最后说说“Persistent people”那句话。它的意思是“坚持不懈的人会在别人失败的地方取得成功。”也就是说,别人在这里失败,坚持不懈的人却在这里成功。这个where引导的是地点状语从句,省略了一点东西,完整的一句话是：Persistent people begin their success in the place where others end in failure.那个“pthers”实际上就是“others”，打字错误，再次向大家表示抱歉。

估计等大家（包括黄宁同学）看到这期杂志的时候，今年的高考已经结束了。在这里祝所有的高三学子能够取得理想的成绩，因为希望黄宁同学以后能够继续关注我们的PG，给杂志提出更多宝贵意见。

【江苏常熟/金秋丰<jqfjqfxp@sina.com>】

四川发生了地震,偶尔翻到了<掌机迷>100期,看到娜卡回四川做生意去了,很是担心(因为我con逆转),在此问下,娜卡现在如何,请猴子如实的回答~!~!!



猴子：在地震灾害发生之后,我们在第一时间想到的就是娜卡了。当时打向成都的手机信号中断,我们还着实为Naka君担心了一把。到了后来，随着灾情的逐渐披露，我们得知成都不是重灾区，稍微放心了一点。两天之后，我们与娜卡通了电话，确保了他的平安。说起来现在娜卡也是上有老下有小（？）的人了,家族责任重大，在这个节骨眼上，可不能有个什么闪失啊。尽管他有很长时间没和大家联系了，但是我们依然挂念着他，在这里还是要对他说一句：你在这一刻，并不孤独。

雍正	为了“掌机迷补完计划”而努力吧！哇咔咔……
读者资料	男，18岁，马鞍山玉兰园5栋

请勿在信件中夹带现金！

【江西南昌/汤易宁】

暗凌：

你好！又给你写信了。不知道上封信收到了没？包括信上的10元钱，有没有08年第3期啊？有就拜托帮个忙咯，希望这次的10远别和上次一样，貌似是半年前，本人随信寄了30元钱买当时的口袋迷大图鉴，至今音讯全无。T_T重复一边，因为本人家旁的邮局不支持邮购，所以只能出此下策，希望能够谅解。

猴子：汤同学，本刊已经多次声明，请读者们在邮购的时候不要在信件中夹带现金。原因很简单，平信夹带现金是违反邮政部门规定的，这样规定也是为了避免出现不必要的损失。你在信中提到的上次的30元，我们就没有收到。邮局对于信件中现金的丢失是不负任何责任的。这样的规定是有理由的，2004年，曾经有新闻说警方抓获3名专门撬开信箱偷取平信中现金的犯罪嫌疑人。虽然这样的"窃信大盗"不多，但是就怕赶上这样的事情，所以大家记住，千万不要在平信中夹带现金。

你寄来的10元钱现在一直留在编辑部里，因为不能自作主张，所以这钱还没有动，书呢按照规定是不能给你寄的。猴子把自己的一本PG以个人名义送给你，下不为例。你夹带的现金将以汇款的方式给你寄回去，以后请不要这样做了。这样也是为了大家以后遵守规定，不要效仿。在以后邮购的时候，请一定要去邮局（千万拜托了）。邮购地址如下：

100011 北京市东城区安外邮局75号信箱

收款人：发行部

请在汇款人简短附言中写清购买的杂志名称、期数。另外一定要把汇款人地址写详细，最好是家庭住址。我们一定会把书寄到你留下的地址上。最后再罗嗦一句，今后请不要在信封中夹带任何面值的现金，否则造成的损失请自行负担。



→根据有关部门规定，信件中严禁夹带任何现金，外币也不行。

用NDS学英语其乐无穷啊！

【wodehaoshi23<wodehaoshi23@126.com>】

请问PG一般什么时候出版？IDSL现在价格稳定了吗？稳定的话，一般价格是多少？IDSL烧录卡不是有一个英语训练阅读理解的吗？那是什么烧录卡能使用的？

猴子：你好。

PG的出版日期在以前杂志的目录上都有介绍，请对照查阅一下就可以了。

IDSL现在价格很稳定。单机标配在1100左右。至于英语学习软件，目前正式的DS游戏倒是有不少这样的软件，但是都是日文的，没办法，是日本人学习英语的软件。如果你的日语比较好，拿这个学英语倒也不是不行(−_−|||)。专门学习阅读的软件没听说过，但是要学单词发音的话，《乐引辞典》不错。这个游戏界面的左下角有个扳手工具标志，点之进入菜单，左上角的"英单语"，是单词表，发音很纯正，比许多电子英语字典都好。可以试一试。现在已经有韩版的《乐引辞典》了，随着DS游戏在中国地区的普及，以后说不定也会有正式中文版的英语学习软件出现。



→《乐引辞典》是一部不错的学习软件，里面内容也有我们能用的。

丁磊	我要联机玩PSP，我家在平湖……
读者资料	男，20岁，浙江省平湖市当湖街道，QQ791951993



PSP-2000型号主机（1名）

北京海淀 刘玉英

口袋妖怪限定版文化衫（10名）



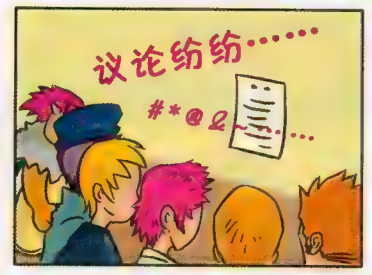
辽宁沈阳 张超	天津红桥 马赛
浙江临海 梅桂瑜	安徽巢湖 陈志
安徽宿州 时潇雨	辽宁锦州 杨小雨
福建福安 陈建辉	湖北武汉 李航
广东云浮 杨志康	云南曲靖 段淇伟

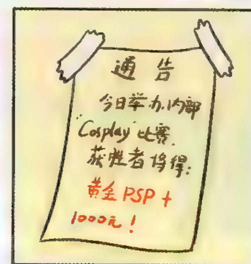
原装动漫礼品（15名）

山西太原	吉悦梨
辽宁沈阳	李博
江西南昌	汤易宁
河北保定	李军
广州市	周晓莹
广西北海	苏哲
河北邯郸	张博文
上海松江	程晓峰
北京海淀	付忻
吉林长春	金光宇
北京宣武	韩凌雪
天津河西	崔锋
北京西城	任宇昕
北京朝阳	张旭
北京海淀	王鹏杰

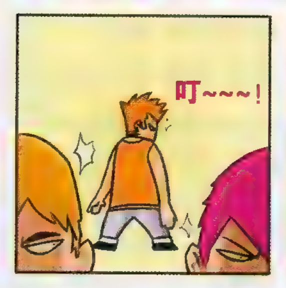




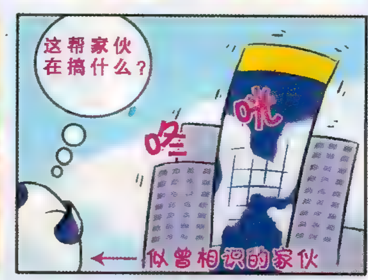








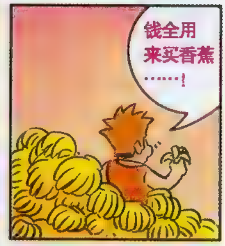














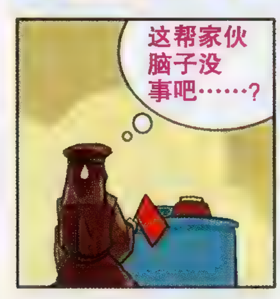






曹宇尘	呵呵，《逆转裁判4》我再次穿版了！逆转万岁！
读者资料	男，13岁，四川省成都市，QQ305901449



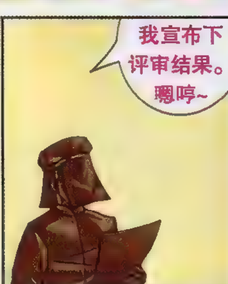








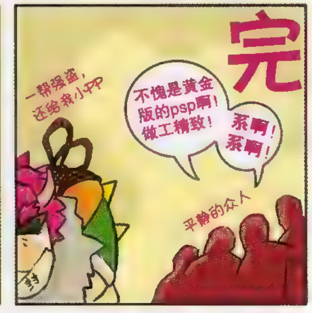












何健达	狸猫，我学你写腐文，竟然被老师评了很高分！所以，请你收我为徒！！
读者资料	男，14岁，广东省博罗县罗阳镇

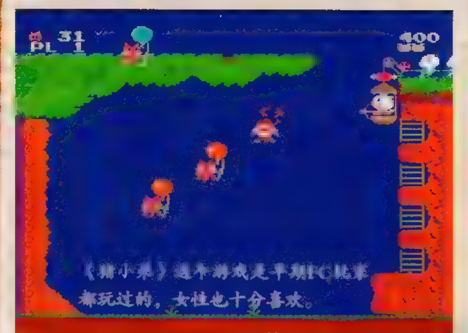


《掌机迷》杂志的读者当中，以学生玩家为主的90后少年们占了一大部分。但是也有一些玩家是从电子游戏传入我国以来一直玩到现在的，这位PG博客的作者属于80后玩家，在游戏方面的接触时间长一些，作为一个一路走过来的人，自然感怀良多。今天，我们将一起见证他的游戏经历。

□主持／猴子

～回首岁月，我们一起走过～

电子游戏发展到现在大概有三十多年的历史了，记得最早接触电子游戏是在外婆家，那时舅舅不知从哪搞来一台FC，他每天都和朋友们切磋的不亦乐乎，看他们那高兴劲儿，很快便把好奇心极强的我给吸引了过去，在我不断的软磨硬泡之下，他们终于同意让我也试上一试，可惜几分钟之内我就GAME OVER了，由于年代十分遥远，当时到底玩的是什么游戏现在已经无从考证了，只记得一个长着翅膀的小人飞来飞去的，好像还可以成仙。这就是我和电子游戏的第一次亲密接触。



《猪小弟》这个游戏是早期FC玩家都玩过的，女性也十分喜欢。

能够比较多的玩游戏，那也是在上小学之后的事了。到了小学三年级，我认识了DL同学（其实我们本来就是同班同学，只是由于当时他家搬家后与我家离得很近，我们有更多的时间在一起玩了而已。），父母是国企职工的他，生活条件自然比我这个集体工人家的孩子要好一些，而他家有台老任的红白机就是最好的证明（貌似是别人送的说）！于是在每天放学后，我们便有了共同的“事业”。

在那个物质生活还不是很丰富的年代由于经济条件的限制，我们这些孩子们手中的卡带少的可怜，幸好他家有张21 IN 1的合卡：坦克大战、双截龙2、猪小弟、炸弹人（我们叫爆破）简直帅呆了！



每天下午放学后，来到DL同学家组装好设备，一天中最快乐的时光便开始了。记得双截龙2是我们那时玩的最多的游戏之一，不过由于语言的限制，当时的我们根本看不懂剧情，只是大概知道有个美女被坏人抢走了，于是作为救美英雄的我们便上了救美之路。（猴子：看不懂剧情是悲哀的，因为双截龙2一开始的剧情说的是女主角被敌人杀害，于是兄弟俩去为她报仇，所以这一代的副标题叫“The Revenge”……只不过最后女主角又复





这个系列的大名如雷贯耳，续作已经在DS上登场

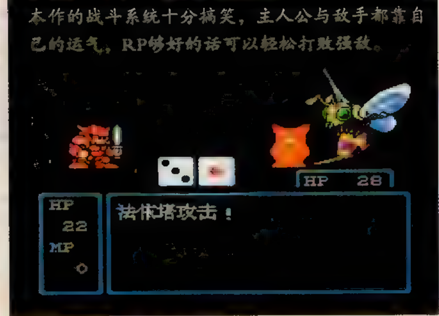
活了。)那时我俩发现了一个特殊的玩法:在游戏开始选择角色时选到2P B上,这样两人之间就可以互相攻击了,而被打倒的一方的一条命也会随之“存储”到另一方那,如此下去，似乎是可以“无限”续命了。^_^不知道这是否算游戏的bug呢?(猴子：嗯,在一个人快挂了的时候由另一个人把他干掉,这样就可以把命寄存起来了。)



这是最早的文字类汉化游戏

与双截龙同样受我们欢迎的自然要数魂斗罗系列了，记得当时由于消息闭塞，我们得知魂斗罗1的秘籍是“上上下下左右左右BAB”，结果经过无数次的尝试，在游戏开始的时候还是显示“03”字样，直到多年以后我们才知道了正确答案。到了魂斗罗二代，调秘籍时我们还是如法炮制，结果可想而知。然而在一次偶然的情况下，DL同学发现二代只需在开始的时侯一直按住B键，就可以轻松地获得30条命。之后的很长一段时间内，这个秘籍都是我们向其他人炫耀的资本。而在无数遍的通关后DL同学终于练就了一命通关的本事。

随着时代的进步，人们的生活也渐渐好了起来，大概是96年前后，成龙大大在电视上向千百万中国家庭推荐的“学习利器”——小霸王学习机横空出世了！（猴子：不客气地说一句,小霸王学习机这东西在90年代初就有了……）“学英语，用词霸，走遍天下都不怕。”成了家喻户晓的广告语。于是乎在寓教于乐的口号下,我和DL同学都得以搬回家了一台这样的机器。不过说来有些惭愧，我几乎从来都没用它学过习。转眼就到了公元1997年，香港就要回归了，而我和DL同学却渐渐开始为那些早已玩腻的游戏而发愁了，一遍又一遍的通关使原本有趣的游戏失去了味道。直到有一天，某人突然神秘地对我说：“XX有一张特别好玩的游戏卡，里面有



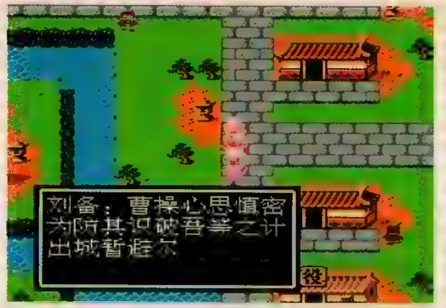
本作的战斗系统十分搞笑，主人公与敌手都靠自己的运气，RP够好的话可以轻松打败强敌。

……”于是在他眉飞色舞的描述之下，我终于下定决心不惜用三张大家公认的最好玩的卡带换来了XX同学早已玩腻了的这款名为《赌神》的“智力卡”(我们这的称呼)，这便是我和DL同学接触到的第一款真正意义上的RPG游戏。那张卡带上的一则广告却彻底改变了我们后来几年的生活：“不求同年同月同日生，但求同年同月同日死……”(中国人恐怕很少有人不知道这句话的出处吧)，就这样我们知道了一款名为《吞食天地2》的游戏，而在一次期末考了个优异成绩后，父亲便把这个价格不菲(180元)的游戏作为奖励送给了我。(当时父亲一个月也挣不了几个180元。)

从此我便有了第一张属于自己的“智力卡”。记得第一次进入游戏时，看见伴随着紧迫感十足的音乐而一同显示出来的“不求同年同月同日生，但求同年同月同日死……”的字样时，心里别提多激动了!



吞食天地是许多中国玩家接触角色扮演游戏的入门必修课程

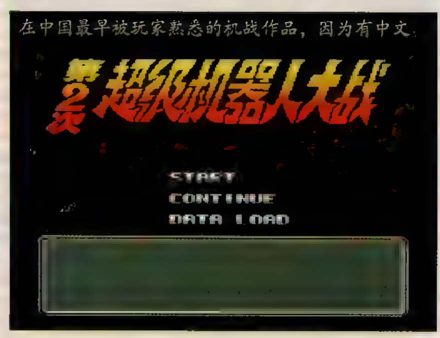


虽然已经不是第一次玩RPG游戏了，但作为一个菜鸟的我自然犯了许多低级错误——由于急着出城体验游戏，根本不和众NPC对话，结果一出来就被黄巾贼给收拾了GAME OVER，我郁闷了好一阵，觉得游戏好难啊，而我突发奇想地决定用另一个存档试试，结果是令人兴奋地，实力提升N倍！后来在与NPC对话后才知道，原来第一次自己没有装备任何武器和防具就出去了。

《吞食天地2》为我和我的伙伴们留下最深印象的便是赤壁之战前的那段经历，在找到了水上作战的百万支箭、借东风的秘法书和做火药的硝石后，唯独少了一样——老树枝，从NPC口中得知柴桑城内只有一棵老树（那棵松树），我们很快就发现了它，可无论怎么调查也无法得到老树枝。于是乎我们便开始了艰辛的寻找老树枝工程，这一找就是一年，可还是一无所获！直到某个周末的晚上，我下定决心准备再试最后一次的过程中，又是我的一个突发奇想：我从老树下方调查一下呢？结果，伴随着美妙音乐我终于得到了这来之不易的老树枝。而那一刻的激动心情，绝不亚于当年得到这张游戏卡时的。（猴子：这个，咋说呢，我实在是没话说了。居然在这里卡了一年，我当初1分钟就找出来了……）



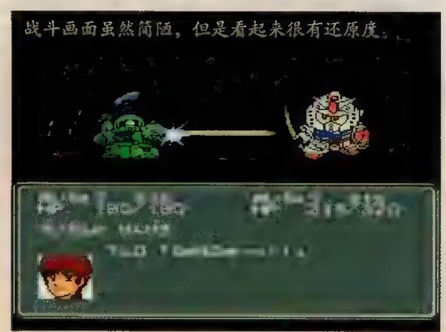
《吞食天地2》在那个年代绝对可以算得上是大作：足够长的流程、紧凑的剧情、众多的历史人物的登场，十分丰富的武器装备和道具（你们打出过“速攻鞋”么？），以及优秀的游戏音乐，可以说具备了一款大作应有的全部要素。



在中国最早被玩家熟悉的机战作品，因为有中文。

在《吞食天地2》被我们打穿数遍之后，它已不再能引起我和DL同学的任何兴趣了，而恰在这时，HQ同学借来了一张黑色的卡带，名曰《第二次机器人大战》，于是我们有机会体验到了又一款经典之作。

与如今的机战系列相比，《第二次机器人大战》的画面只能用原始来形容，就连战斗的背景都是黑糊糊一片什么都没有，然而平心而论，它却比现在的机战更能吸引我（也许它先入为主了吧），紧凑的剧情，简短精炼的对话(不像现在机战里罗嗦得让人抓狂的对话！)丰富的游戏系统，使它成为FC上战棋游戏的上乘之作。



战斗画面虽然简陋，但是看起来很有还原度。

记得在《第二次机器人大战》的第一关中，在若干回合之后，会出现敌人的援兵，很强大的一部机器，如果打倒它你的等级会瞬间从LV1升至LV8（狂喜）。游戏中最具挑战的就是精锐部队那一章，按照剧情应该撤退，但为了经验我们还是要勇往直前！在N次失败后我们终于找到了不损失一兵一卒而全灭敌人的方法。而最令人难忘的便是神秘的蓝色机器人，它应该算是该作中最强的机器了，当时HQ同学在第一次遇见它时就硬要将其击败，在费了九牛二虎之

杨俊览	兄弟们，等我当上编辑，一定会在上面也加边角栏的！
读者资料	男，18岁，四川省乐山市市中区，QQ553809847

力后，眼看就要成功之际，它居然一走了之，已经弹尽粮绝的HQ同学的结局可想而知。由于经济等方面的诸多原因，机战系列的其它作品我并未接触许多， GBA上面的那几作也只玩过一点，总体感觉是：除了画面华丽了一些外，再也找不到当年的那种感动了。



当初痴迷本作的玩家很多，猴子也是其中之一

我在FC时代接触的最后一款也是我认为最经典的RPG游戏就是鼎鼎有名的《重装机兵》。还是由于经济等原因本人没有接触过FF和DQ系列在FC上的作品，所以才会这样认为吧（猴子：和经济问题比起来，语言障碍是更重要的原因）。与前面说过的几款作品相比，它的画面可以说是最好的，自由度也是最高的。而且故事背景是在未来，感觉很现代很超前，比起那些古代和魔法虚幻的世界来更有亲和力。而它的剧情更是引人入胜，主人公为了成为勇士不顾父亲的反对毅然踏上了追求自身价值和理想的征程，父亲认为做人就应该本本分分，而儿子却认为人生应该是轰轰烈烈的，而且还异想天开的想成为勇士，这恰好反应了我们这些叛逆的孩子们的心声，以及两代人对于人生不同的理解。（共鸣啊）游戏中还有许多鲜活的人物形象至今令我难以忘怀，对妮娜一片痴情的红狼，比男人还有暴力倾向的同伴XXX，用死尸作研究材料的明奇博士，等等等等。



转眼间，十多年已经过去了，如今的生活比起小时候不知好了多少倍，电脑有了，手机有了（QD），DS也有了，游戏再不像以前那般稀缺了。虽然物质生活极大的丰富了，可我对游戏的感觉似乎有了很大的改变：许多游戏只是浅尝辄止，更多则是觉得毫无味道，最多只是图一时的新鲜，而少了过去那份坚持、探索和发现。似乎很难再找到初次游戏时的那种发自内心的快乐与感动了……难道是我已经长大在对游戏渐渐失去兴趣？还是因为我想要的太多而迷失了自我；抑或是物以稀为贵，在游戏极为丰富的今天，我却不懂得珍惜了呢？

文/刘志强



编后感

——刘读者的来稿讲述了自己的童年游戏经历。不出所料，这篇文章中出现的许多游戏都是中国经历过FC时代的玩家所熟悉的。猴子自己也是从这些游戏玩起，从动作射击游戏到文字游戏，从中文游戏到日文游戏，一直到高中时代。当时的猴子对于日语知道的并不多，基本上是一手拿字典一手拿手柄玩的，硬是把FC和SFC上的DQ和FF中的几部作品都扛了下来。正是因为这些游戏的启发，猴子才在周围的同学们对着英语试卷抓耳挠腮的时候，一边英语成绩保持着130多的高分一边把日语学了下来。兴趣果然是学习的最大动力，这话一点不假。包括编者本人在内的许多小编们，都是在游戏的时候自学外语的，这些技能对于我们来说，确实是人生道路上一笔意外的财富。现在的游戏环境和以前不一样了，玩家们在接触更先进游戏的同时也获得了更为宽松的游戏环境，加上游戏汉化技术的发展，许多懂外语的玩家投身于汉化游戏的义务劳动之中，也为更多人提供了没有语言障碍的精神享受。看看过去的游戏生活，再看看现在，编者不由得想对许多少年玩家说，你们比我们幸福多了。

林中展	库巴，新来的吧，这个月的保护费还没交吧，拿不出钱来就把PSP交出来
读者资料	男，19岁，福建省仙游县一中学，QQ312532838



新起点

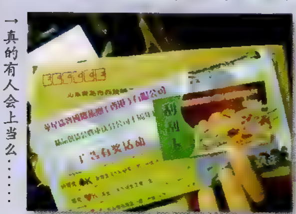


一不管剧中的命运怎么波折，至少这一刻，武赫和恩彩笑的很开心。——韩剧《对不起，我爱你》剧照

很高兴认识大家，我是蔬菜汁。买到本期PG的人一定会大吃一惊吧，哇哈哈哈哈哈。对于本期的内容，大家是喜欢呢？喜欢呢？还是喜欢呢？对这两天一直加班工作到深夜、而且还不能在杂志上露脸、怨念很深的美编致以最诚挚的敬意。

游戏成就：NDS《回忆之日2》《哈罗德侦探——杀人俱乐部》通关。
编辑部重大事件：某日晚，岚枫来串门，有幸观看了他和某编在菜团的桌子上PK《拳皇》……这家伙还是那么邋遢……

保护个人信息安全！



一真的有人会上当么……



最近收到了一封诡异的信件：某某公司举办抽奖活动，你中了二等奖轿车一辆，需要缴纳XXX税若干——这种骗小孩把戏鬼才会上当咧！才刚刚要扔掉，忽然觉得不对劲。仔细一看，这封信地址和收信人姓名全是对的——这地方才搬来不久，自己都不知道邮编咧！看到个人信息以如此拙劣的手段呈现在自己眼前，真让人没安全感啊！诸位朋友写回函卡的时候，地址、电话等个人信息记得一定要注意保护啊！

游戏成就：《海格力斯荣光》锐意进取中。
编辑部重大事件：自然是暗凌姐姐的离开了（TAT）……

零羽

在繁忙的工作中迎接OG传说的到来……

掌机迷的各位读者大人们好，104期是零羽首次大篇幅的给掌机迷写东西，还请大家多多关照哦。有一句话还得再说一遍，让我们一起来哀悼5.12大地震中不幸丧生的同胞们，愿逝者安息，生者坚强。

今年夏天掌机的机战玩家有福了，月底DS上有超级“X摇”版的《无限边境 机战OG传说》，下个月19日PSP上也有“强化改良”版的《机战A》，正在上学的读者大人们其实是最幸福的，不久之后就有2个月的时间可以痛快的在家玩游戏了……羡慕啊~

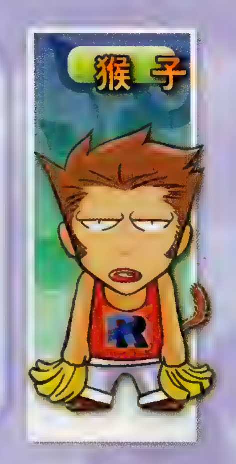
游戏成就：在做《弧光之源2》的攻略时，一口气打到了最终BOSS战，被虐后又翻回去练级……
编辑部重大事件：走了一位前辈，来了一位新人。希望获得“新鲜血液”的掌机迷，能够得到读者大人们的认可。



~小编们的轻松驿站~

冯佳	喜好写文的，正常向大好的，迷糊的女玩家一只~
读者资料	女，21岁，山东省淄博市张店区

三人成众 众志成城



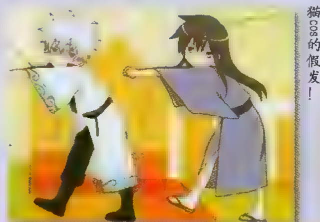
大家好。本期是PG今年正式改版的第一期。编辑部的众人一直在紧张忙碌地制作杂志，改版的监督工作落在了猴子的头上。大家都看到了，本期的东西和以前相比变了不少。但是大家不要担心，以前的许多栏目并没有消失，随着改版工作的进一步完成，熟悉而亲切的PG吧、问答无双这些栏目将在下期正式回归。为了保证改版的质量以及截稿日期，原先在电软的蔬菜汁和零羽被临时征调到猴子这里，组成了“新PG三人组”。改版与制作的时间很长，在这段时间里，多亏了他们两个的勤奋工作，本期杂志才能顺利完稿。在这里向他们两个表示严重的感谢。

游戏成就：最近的游戏还是以攻略目标为主，《湿达利亚迷宫》居然玩了一个多星期，现在已经扔在一边，正在下载动画版，准备观看中。（都说动画版是神作，我觉得需要亲自验证。）



不断奔跑才是人生

标题是《银魂》67话前半段的名字，我果然很在意跟这个数字有关的一切。很久没有看过这么长的动画了，我甚至都忘了下载这个动画的初衷，不排除自己被某擅长写腐文专栏的同人狼在百期杂志上cos成桂的原因。恩，这个月会追上最新的进度。



—右边的那个家伙不是我，是狸猫cos的假发！

游戏成就：机战α外传再开，一天内功略至第9话《愚者的祭典》，争取在机战AP发售前通关。
编辑部重大事件：神秘新人加盟，次期预定登场。

竖拿手柄的怪物



就在103期PG上市的前一天，库巴还以为不会有人和自己一样竖拿手柄玩游戏，结果发现有一位同事和库巴同样竖着使用FC手柄，我还以为没有人跟我一样竖着拿手柄呢！好激动，发现一个和我同样稀有的生物！不知道将来还会不会发现了，如果凑齐10人就向国家申请少数民族或保护动物吧！

游戏成就：最近开始玩FC的《吞食天地2》，小时候玩的时候，FC卡带电池没电丢档了，后来就没有再玩，现在拿起来依然感觉这是神作。在单位，每当库巴玩起《吞食天地2》时都会引来不少同事在身后驻足观望，导致后门交通不畅。相信各位看到这篇手札时库巴已经将其打穿了。
编辑部重大事件：贴吧里不知是哪位高人弄来了“八房”的的玉照，库巴在看到后没敢发表言论，第二天上班告诉了八房，八房最后表示，该小白脸他不认识，绝对不是它的男友。

赵玉彬	祝编辑部更加成功！祝掌机迷越办越好！
读者资料	男，19岁，北京市通州区

PSP壁纸美图秀

□主持 / 猴子

[illegible]玩家越来越多，大家到这里来挑选自己喜欢的壁纸吧！



真正美式漫画风格的蜘蛛侠，喜欢电影版的玩家们也收一张漫画版的图片作为桌面吧！



《杀戮地带》的壁纸，PS3版的2代还是没有消息，还是先拿一张1代的给大家。

《龙珠》中的小林与18号，这个矮子对人造人美少女一见钟情，百折不挠的精神令人感动。



仿照苹果电脑的PSP桌面，看起来很像是Macintosh OS X的版本。





这张火影的光影效果一流，够炫够酷，适合喜欢鸣人的玩家们拿来收藏。

徐一强	寄了N次了，就让我上一次边角栏吧！拜托。
读者资料	男，17，浙江省瑞安市飞云镇市场路，QQ406208380


长发美少女！清凉养眼的壁纸，特别奉献给本刊《萌之乐园》的忠实读者。
电影《钢铁侠》（俗称：铁皮人）已经播出一段时间了，翔武说这家伙的涂装颜色像一辆出租车。
这个应该就是所谓的“萝太”版的鸣人吧，真是好可爱啊
喜欢猫的玩家不少，所以送给你们一只可爱一点的。
Sasuke
DI GENUO
现在的佐助看上去比以前要成熟多了，沧桑的感觉啊。
海贼王的一幕场景，路飞和快乐（？）的伙伴们以及奇怪的生物在一起合影。
ONE PIECE
看得出这是什么内容吗？仔细看看，是血腥悲剧主角阵亡版的《小精灵》
DVD ROM
光盘收录

掌机网络动画漫画大集合

Animation and Comics

掌机动漫坛

本期改版，《掌机动漫坛》更新门面，狸猫君因为临时有事告假一回，习惯看腐文的各位这次也换换口味，来点少年的热血吧。

昙天的路上

在昙天的路上 把雨伞丢在一旁
孤身前行的她 会害怕下雨吗
所以我也要 怀着惴惴不安的心情
抬头仰望天空

——摘自《银魂》第三季OP《昙天》

真选组，一个响亮的名字，用日语念的话就是しんせんぐみ，一听就知道是以日本幕末的“新撰组”为原型虚构的一个组织。尽管新撰组在历史上赫赫有名，不但以它为主题的作品层出不穷，就连模仿新撰组创作的虚构组织也不计其数。不过自从《银魂》风行天下动漫界以来，真选组的名声也跟着水涨船高，无论是大猩猩局长也好，青光眼副长或者腹黑小葱也好，无一不被广大同人女们作为YY目标，加上银时、桂、高杉这些局外人（大家别误会，我的意思是说警察局以外的人），银魂众们的人气高的不亦乐乎。而新选组的名气自然也跟着这部作品一起水涨船高，成为众多COS爱好者中意的对象。

真选组属于用武力维护幕府统治的警察组织。在废刀令颁布之后，这些失去了尊严的武士们被幕府召集起来，重新得到了佩剑的权力。但是他们在幕府与掌握幕府实权的天人眼中，只是为维护自己统治而卖命的炮灰而已。但是他们并不是和那些权力者同流合污的人。用银时的话来说，真选组平时所做的就是“疯疯癫癫地维护江户的和平”。无论是宇宙异形破坏航空总站还是过激派绑架女性人质事件，作为江户守卫者的真选组总能够出现在问题发生的第一线。他们甚至敢于查封天人统治者暗中支持的地下格斗场，将犯罪的人绳之以法。尽管他们在执行任务的时候经常会附加一些破坏公物、误伤平民以及非法逮捕之类的事情，不过总的来说这些人的存在还是必要的。因为他们自己也是武士，而不是自甘堕落的废物。虽然他们总是得到“真选组又闯祸了”、“××〇〇去吃屎吧”这样的评价，但是江户没有了这些人的话，恐怕真会变成一座不可救药的城市了吧。

江户的守护神?

在真选组内部，作为局长的近藤勋最受拥戴。不过话说回来，虽然近藤声望很高，他在工作上的无能也是路人皆知的。所以他在更多的时候只是真选组的“名誉局长”，而副长土方十四郎实际上是真选组的灵魂人物。作为实力与银时差不多的厉害角色，土方的剑术在队里和近藤、冲田并列前三，除了银时之外，他基本上还没有碰到过其他对手。土方对工作的态度比近藤负责很多，尤其是在老大无故失踪（失踪原因大家应该猜得到）的情况下，经常担当队内领导人的职务。最典型的例子就是和电视台拍摄《真选组24小时》的记录片，以及率领队员大破蝮蛇工厂还有捣毁杀人格斗场炼狱关的事迹。尽管土方在执行公务方面兢兢业业，但是因为他的性格过于粗暴，而且经常因为恼火而对平民动手动脚，搞得真选组的公众评价下降，让全队的人顶上了“24小时流氓警察”的大帽子。而冲田则是平时一副乖孩子背后却下黑手的家伙，其腹黑程度在整个《银魂》里也无人能出其右。除了整天处心积虑想把土方从世界上抹杀之外，还经常给大家制造麻烦。从假借执行公务破坏公共设施到和小孩子斗甲虫欺负人，小葱的劣迹在歌舞伎町不胜枚举。然而现今的动漫界腹黑就是王道，外号“S星王子”的冲田总

李正昊	又倒下了，在N次VS轰龙未果后，我只好用了金手指，效果还不错，多谢PG的爱机学堂。
读者资料	男，14岁，南昌市孺子路，QQ935480286

悟的名声就像涂了清漆的招牌一样，又黑又亮，而且越黑买主就越多。近藤的厚（脸皮），冲田的黑（心），使真选组在江户居民中的评价江河日下，但是在漫画与动画的观众中却越来越受欢迎。看来这个世道确实变了……不过在喜剧作品里，貌似心坏一点的人更具备搞笑能力。所以真选组的各位除了继续疯疯癫癫地维护江户治安之外，还承担这娱乐各位观众们的重大责任。

史上最大危机!

本来真选组为大家带来的只是充满欢乐色彩的故事情节（有时也充当反派的角色，尤其是在桂小太郎唱主角的时候），不料就在大家陶醉在《银魂》中各种司空见惯的搞笑情节中时，一个长篇的出现使所有的人都变得正经起来。就像以前的《星海坊主篇》和《红樱篇》一样，《动乱篇》是《银魂》中少有的严肃主题的故事。和以往比较严肃的长篇不同，这一次连开头的主题歌都改变了以前银魂OP轻松明快的风格，转而变得阴沉和压迫。由以《红樱篇》的热血ED《修罗》闻名于银魂粉丝众当中的DOES乐队，这次担当了《曇天》的演唱。只看歌曲的名字，就给人一种山雨欲来风满楼的感觉。“曇天”，也就是阴天的意思。从汉字的构词来看，上日下云，有乌云蔽日之意。在古代的中国语言中，文人用“曇曇”来形容即将降雨的天色。这一词汇传到日本，经过多年的历练，现在成为日语中描绘阴天的词汇。大家在OP中可以看到，无论是万事屋还是真选组的成员们，甚至像MADAO、小莎这样专职搞笑的角色，都在动画中变得异常严肃。如此百年难得一见的正经OP用在银魂里面，还是破天荒头一遭。原因很简单，动画制作者即将带给大家的，将是和当初空知漫画一样感人而又热血的那段故事——

当然了，按照银魂的风格，如此充满肃杀气氛的故事也是从搞笑的桥段开始的。真选组的众人从参谋伊东鸭太郎那里得到了新入手的武器，这些名刀在空知的笔下全部变成了搭载各种武器不应该有的机能的多功能玩具——听MP3（续航能力125小时），清扫地板（实际上就是前面加了个碟子而已），似乎这些杀人的凶器都变得贴近生活了。不要麻痹，原本属于武士自卫与杀敌工具的刀变成了这样，难道不是武士阶层在商品社会堕落的象征么?

刚才的推断绝对不是上纲上线。因为替真选组采购武器的伊东鸭太郎根本就没想拿这些东西武装自己的组织。当近藤、冲田等人沉迷于这些无聊周边的时候，伊东早就开始打自己的小算盘了。他所要取得的，并不是这些看似名贵的物件，而是真选组的实权。而要做到这一点，必须把近藤、土方等骨干角色一并收拾掉。伊东为土方预备的礼物，是近藤他们的武器不能相比的。继“红樱”之后，又一把妖刀登场了。“村麻莎”（原形是村正）是传说中一个绝望的母亲砍杀自己儿子所用的武器——这个儿子据说是个家里蹲的废柴宅男，他死后，鬼魂寄宿在这把刀上，所有拿到这刀的人都会变成迷恋二次元世界的废物（真是窘到极点的设定）。谁也没想到，号称“鬼之副长”的土方，在拿到这把刀之后，居然堕落到成天看美少女武士（水兵月泪流满面），拿全部存款买树脂手办的OTAKU，更可怕的是，以往让攘夷志士们一听到名字就后背发凉的他，见到敌人之后居然变得胆小如鼠，任凭你怎么凌辱就是不还手。从此之后，土方不但不能履行对抗攘夷派的职责，在真选组中的地位也一落千丈。伊东以此为契机，将土方赶出了队伍，并且开始实施下一个计划：暗杀近藤!



但是他没有想到，即使土方受到妖刀的诅咒变成了宅男，他体内残存的那点武士之魂还是发挥了作用，驱使他在完全变成OTAKU之前找到万事屋委托银时他们，于是乎，在近藤面临叛徒们屠刀夺命的时候，除了有腹黑小葱拔剑护主（别看冲田平时只用火箭筒，只要他的刀一出鞘，必

定满目血光），万事屋三人组也穿着真选组的制服，一边COSPLAY一边赶来应援了。（为什么只有新八穿的是下级队员的衣服，大众脸的人果然逃不掉被无视的宿命……）经过一番惊天地泣鬼神的折腾，众人在经历了火车脱节、桥梁炸断、直升机坠落等好莱坞大片一般的桥段之后，终于在热血与魂的激励下（某编甲：这不是机战啊喂！某编乙：没关系，你没看见银魂的赞助商里也有BANDAI NAMCO GAMES么，眼镜厂也是挂在他们底下的……），OTAKU化的十四终于拔出了妖刀，与众英雄一起捍卫了真选组。从表面上看，似乎是正义又一次获得了胜利，实际上，这次的《动乱篇》却是一场没有胜者的战争。

不共戴天之敌

因为在动乱篇中，不论是作为被害者的近藤、土方，还是作为阴谋者的伊东，虽然在平时或者势不两立或者面和心不合，但是不管怎么说，他们毕竟是在一个屋檐底下共事，在一间屋子里喝酒吃饭的兄弟。尽管自命不凡的



伊东在动乱之前从来没把近藤他们放在眼里，而队内的成员在当时也分裂成土方与伊东两派，不过从外人看来，他们是一个集体。尤其是在高杉一伙的攘夷党的眼中，近藤土方也好，伊东也好，统统都是敌人。这次鬼兵队协助伊东策划叛乱，其最终目的也不过是借刀杀人，让真选组自相残杀，自己坐收渔翁之利。在这起事件的整个过程中，作为幕后最大黑手的高杉甚至根本没有出面，只是派耳机男打理了一切。比起分裂的真选组在这次动乱之中所受到的几乎致命的损失，鬼兵队不过是伤了一点皮毛而已。更何况这起事件整个就是一次牵制行动，真选组在内乱的时候无法顾及到鬼兵队暗度陈仓的阴谋，不但自己遭受重大损失，更为今后更大的危机埋下了祸根。虽然高杉晋助棋高一着，但是他对于最后真选组并未彻底崩溃的结局并不满意。战术上的成功与长期战略上的相对失败，使他的阴谋最后没有完全达成，因此也可以说，隔岸观火的高杉一派，也没有从这件事中得到多余的便宜，而消除分裂、绝境逢生的真选组，对于他们来说，必将作为巨大的威胁，继续存在下去。



而对于伊东来说，在整个动乱篇中他是一个可悲的角色。童年的阴影促使他不断地追求上进，意图以自己的天才获得周围人们的认可。但是在一个封建家庭中，不是长子的他无法得到父母的关爱，他的优秀只能使母亲的扭曲心里变得更加扭曲，因为伊东的哥哥在弟弟的对比之下变得愈加可怜（万恶的家族宗法制度啊……）。而同学们对于性格内向的鸭太郎也只是报以更多的嫉妒和欺侮。长期在这种环境下成长的伊东，就如同暗室里的树苗一样，越往高处长，就变得越来越脆弱。最后他变得目空一切，恃才自傲，把身边所有的人都看成自己飞黄腾达的垫脚石，而他的人生目标也只有一个——扬大名于天下。由极端自卑导致的极端自大，是伊东沦为悲剧角色的原因。他为什么要扬名天下？只是为了让大家知道他；为什么要大家知道他？因为他一直感到孤独，没有一个知心的朋友。为什么他没有朋友？因为他自己封闭了心灵，不肯与别人交流。从根源说起，伊东的性格扭曲固然与他在童年的遭遇有关，但是最终导致他与其他人隔绝的，不是别人，正



是他自己。

所幸的是，伊东在动乱的关键时分，终于明白自己其实是有知音的。无论是近藤还是土方、冲田，大家平时在一起的时候，其实早已是肝胆相照的朋友。当伊东与近藤他们一起饮酒同乐的时候，伊东虽然一直是在做戏，但是其他的人，对他付出的却是真挚的感情。其实伊东并非没有察觉这点，只是他不想知道而已。在他发觉自己其实一直是真选组一份子的一刻，那种热血的冲动，使他产生了保护同伴的勇气，用身体替近藤他们挡住了致命的子弹。“为什么，在发觉自己生命意义的时候，生命却离我而去……”为了不让伊东带着遗憾离开人世，近藤决定让土方和他再来一次决斗，堂堂正正地送他上路。当伊东生命即将结束的时候，所有队员们心中的羁绊，都和他联系在了一起。伊东倒下的那一幕随着朝阳的升起，把动乱篇的气氛烘托到了最高潮。有这么多理解自己的同伴牵挂着，伊东即使到了那个世界，也应该不会孤独了吧。

那感人的一刻





在整个动乱篇的故事里，《银魂》的主人公坂田银时实际上他也是整个故事的重要参与者。在土方被宅男性格彻底吞噬的时候，银时的当头棒喝真是感人至深。这两个死鱼眼本来就是相性很好的一对冤家，在这个关系到真选组生死存亡的时刻，银时帮助土方重新振作，也让土方第一次发自内心对阿银说出了“感谢”这两个字。看到二人深埋在内心的情感迸发的一刻，那些本来就萌银土CP的同人女们，见到阿银与十四纠结在一起的样子，也忍不住会尖叫起来吧（笑）。

热血与友情，是少年漫画永恒不变的主题。即使是《银魂》这样专门以恶搞为主的作品，在该展现主题的时候，还是一丝不苟的。伊东鸭太郎在《动乱篇》中的故事是一个悲剧，但是一个人在临终的时候能够感悟到自己一直在追求的东西，对于这个人来说，应该算是一件可喜可贺的事情。子曰：“朝闻道，夕死可矣。”孔老夫子早在2000多年前就向世人揭示了这个感人的道理。伊东流下的泪水，与周围队员连在他身上的光线，为所有的银魂观众诠释了这个道理。

★三问书屋：为什么这期拉我写掌上动漫坛？

★猴子：这个这个这个……因为狸猫这两天联系不上，所以只能你先顶一下了。

★三问书屋：有没有搞错啊，你以为我是宅男or同人男么？再说了我平时看动画也不多的，跟你一样除了银魂也不怎么看别的东西，你自己写不就完了！去年写《银色天空》的时候就强拉了我一回，你还上瘾了是不是？



★猴子：都写完了就别说这个啦！对了，说起来，你这个《动乱篇》里怎么没写到某人……

★三问书屋：你是说山崎退吗……貌似在很悲壮也很有笑点的一个角色……不过版面有限就没写了。

★山崎：（乱入掀桌）没天理啊！这就是不起眼一族的宿命吗……

□文 / 三问书屋　责 / 猴子



三栖人 ACG SPACE 空间 vol 09

碎碎念：首先，要庆祝下大改版成功，这个三栖人的版式是我亲手花了整整两天设计制作的，魔哈哈哈！是不是有耳目一新的感觉呢？至于这个vol.9，需要小小的解释下，其实并不是总的第九期，而是我写的第九期，因为之前做这个版块的小编没有记录到底是多少期，所以用我金牛座的大脑思考了下，还是按照我写的开始计算吧。至于我是谁呢？算了，这期没地方了……欲知详情，请看下期分解……

动漫世界中的十二生肖——牛（下）

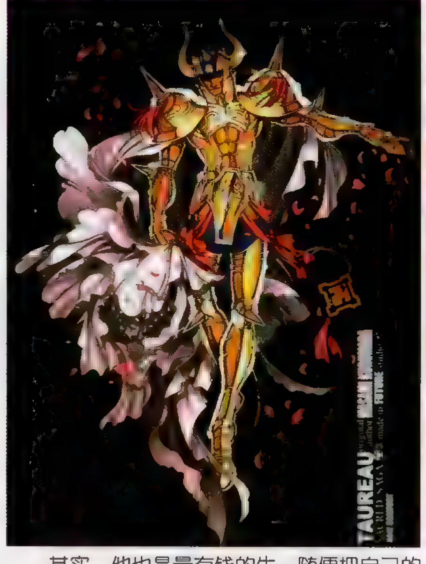
黄金野牛型

一看到黄金和牛扯在了一起，不用说了，一定是车田正美笔下的黄金圣斗士。

阿鲁迪巴（亚尔迪）——金牛座黄金圣斗士，蛮力巨大但是心计不是很多，身材魁梧但是容貌不算出众。所以注定了他也只能是一个配角，一个昙花一现衬托出小强强大的配角。但是就是这样的一个小角色却给人留下了深刻的印象。因佩服星矢的勇气，所以答应“只要斩断我圣衣上的牛角，就可以让你们通过金牛宫”。而当这个无名的少年真的打掉了他头盔上的牛角时。尽管作为一个黄金圣斗士，面对这样的屈辱很难以接受，但是他还是痛快地认输了，大丈夫一言既出驷马难追，绝对不会反悔。这正是阿鲁迪巴豪爽的性格的写照。

在冥王篇里，遭到了地暗星聂普尼奥的暗算后，阿鲁迪巴在倒下前给了对方致命一击，捍卫了自己作为一个战士的尊严。而同时又用自己圣衣上残留的小宇宙让穆看破聂普尼奥的阴谋，保护了同伴。

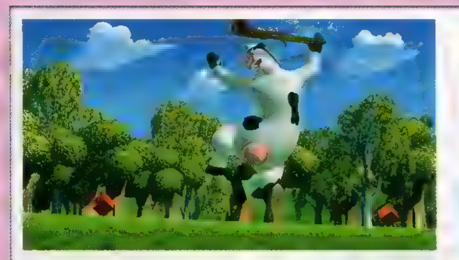
粗中有细、刚柔并济的他，作为一个战士，他不算成功，因为战斗不是光靠技巧和力量，还需要头脑，但是作为一个守护者，他却是最称职的。守护了自己的尊严，守护了同伴，守护了希望，守护了那份同伴对他的信任！典型的属于那种为了其他人对他的信任，可以去拼命的类型。



其实，他也是最有钱的牛，随便把自己的衣服打下来一块，就够自己能过上几年舒舒服服的日子了……如此说来，其实圣斗士的精髓就是“满城尽带黄金甲”。（翔武乱入：阿鲁迪巴不仅是最有钱的牛，其实在整个圣域都最有钱，因为他的盔甲最重……）

大草原的小奶牛型

在一个并不算偏僻的乡村农场里（大草原



的小老鼠——？）。生活着一群喜爱唱歌跳舞没事狂欢的“派对奶牛”。尤其是当农场的主人外出时，这群乐天派的“派对奶牛”总能给自己和同在这农场生活的其他“牲畜”伙伴们找些乐子。除了唱歌跳舞，开晚会之外，它们还会时常想出各种花招来捉弄人类。其中年轻的奶牛奥蒂斯便是其中最为活跃的一分子。他与老父亲及一头老谋深算的骡子迈尔斯生活在一起。相比其颇具领袖风范的父亲，奥蒂斯则是个“愣头青”。每次唱歌、跳舞、捉弄人的勾当基本上都是它带着同伴们最先挑起的。而思维活跃且聪明无比的奥蒂斯也从不掩饰自己的智慧，在时常上演“人牛大战”中上演精彩的极限对决。这天，一向洋溢着歌声和幸福气氛的农场突然发生了极为棘手的变故。一群凶狠的野狼突然来袭。为了守护牧场，保卫农舍里所有伙伴的安全以及幸福和谐的生活，当然还有日渐老迈的父亲。一向贪玩的奥蒂斯决定承担起农场领袖之责，决定率领家畜伙伴们与恶狼抗争到底。

阴曹地府型

仔细想想，牛作为人类的朋友，也真是不容易。活着的时候，吃进去的是草，但是挤出来的却是奶。拼了命的干活不说，到头来肉被吃掉，皮还被做成了鞋和包。就连魂魄也不得清闲，被抓到阴曹地府去做了差役，没错，那就是牛头马面中的老牛了…

从几百年前，我国民间就把牛和鬼扯上关系，比如“牛鬼蛇神”，“牛头马面”等等，最早的文献记载是宋·释道原《景德传灯录》卷十一中的：“释迦是牛头狱卒，祖师是马面阿婆。”

其实真正意义上牛头马面作为动漫形象单独出现的机会并不太多，即使有也只是一代而过，而大家印象最深的恐怕就是《幽游白书》中，第八卷的封面了，浦饭身后的牛头马面，不过遗憾的是，剧情正文中并无涉及，但是能



在富坚大神当年一丝不苟的画画时勾勒出这么彪悍的样子，倒也算是牛头兄的造化了，只怕现在让富坚大神画张牛头马面的画，他多半会给你张空白的画稿然后告诉你他画的是牛在吃草，你问草呢？他说牛吃了，你问牛呢？他会告诉你，它吃了浦饭家的草，被浦饭一个灵丸打飞了，然后你问浦饭呢，他说去报亭排队买《掌机迷》104期了……

宇宙英雄型

嗯，虽然100%的读者看到配图都会以为自己走错门进错房间了，但是我就是要告诉你们，你们没看错，这次要写的，就是来自伟大的M78星云的奥特曼之父……

在某个深夜，正在熬夜赶稿的我，找翔武要其给一些参考，结果这个患有“得了不恶搞就会挂掉的病”的人，第一个说出来的就是奥特曼之父。问其原因嘛，当然就是那对硕大的牛角了，多么简明的理由……

好吧，不得不承认奥特曼之父其实就是牛魔王在M78星云某行星上的远房亲戚……





NDS VS PSP 经典美女角色大比拼

特稿

在NDS与PSP这两款早已在广大掌机迷中普及开来的掌机上，发售的游戏数量已经不计其数……而在这些令人眼花缭乱的众多游戏中，充斥着大量形形色色的人物，他（她）们的音容笑貌随着我们对游戏的深入，徘徊在我们的脑海中，久久不能离去（此话特指“萝”们）……时隔多年，再回首时，这些曾经感动过我们的魅力角色中我们还能记得几个呢？（零羽小声的说：浆汁儿同学只能记得他写过攻略中的……）

本文就将从NDS和PSP两个不同阵营的各个类型的游戏中，为大家列举出数位比较有代表性的女性角色（本篇文章中所选角色一律为游戏原创版，包括系列化的续作或是复刻、移植的作品）。其中既有大家非常熟悉的萝莉，也有比较陌生的御姐……有依靠纯真美丽外表迷倒玩家者，还有凭借非凡性格魅力征服众人者。总之一句话，希望通过本文中这些各具特色的美女们，来为处在炎炎夏日中的读者大人消暑解乏……

文责：[illegible]



萌系可爱的山村姑娘

姓名： 雷娜·兰福德

出自： 《星海传说2》

人物介绍： 游戏中的女主人公，在埃克斯贝塔星球上幽静的小山村“阿利亚村”长大的尼特族少女，性格活泼开朗，天真无邪。由于天生拥有周围其他人无法掌握的特殊治愈能力（果然是治愈系的……），而对自己的身世产生了怀疑。在遇到男主人公后与他一起踏上了冒险的旅程。

一头蓝色的短发，大大的眼睛，开朗的笑容，用一个字来形容雷娜，那就是萌（尤其是她高兴时候的表情）！另外，雷娜身着的短裙与长袜的搭配也是标准的“萌”系服饰。如果说单从人设上来看雷娜还不够萌的话，那要是加上水树奈奈的声音就该没人反对了吧。可能也正是由于水树奈奈是雷娜的声优，才又造就出这么一个治愈系的萌女来。

蔬菜汁的点评： 怎么看都像是个小正太，就算爆发第8感，将我的小宇宙提升至极限也根本看不出任何萌的迹象，莫非零羽是个正太控？（歪想中……）不过也不能说完全的题不对文，抛去萌不说，倒还真有点儿村娘的味道，没长开的五官加上天真、开朗的性格、完全不露点的着装……建议推给某腹黑男去调教一下……（话未完，被某男轰飞）





VS

和平的红发使

姓名： Reha

出自： 《召唤之夜精灵们的共鸣》

人物介绍： Reha是一位坚强善良的女孩，喜欢做料理，在她小的时候由于自己的召唤能力突然暴走，失去了父亲，和召唤兽阿尔多一起住在兽人族的村，将两个种族的精灵术和召唤术很好地融合在一起。

很久以前，在人类大陆进行的一场召唤兽试验中，年幼的少女Reha被卷了进来，她的父亲是一名能力出色的召唤使，同时也是这场试验的间接受害者。这是一场阴谋，别有用心的家伙希望利用有潜力的召唤使召唤出力量强大的召唤兽，从而稳固自己的地位。不过，幸运的是，召唤兽阿尔多在这场灾难中诞生，并成为Reha的好伙伴，从此一直守护着她。

Reha因为拥有与生俱来的召唤才能，从而担当起拯救面临毁灭的召唤兽小岛和整个人类大陆的艰巨使命。在渡过了重重关卡后，Reha的能力得到了很大的提高，甚至超越了召唤使长（即：召唤使的最高能力者）。在得到了前所未有的强大力量以后，Reha面临来自人类大陆的权利诱惑毅然坚定地做出了正确的判断，帮助自己一直以来的朋友——兽人族与人类签订互不战斗、永久和平的美好宣言。作为女性也许她的魅力并不出众，但是她让更多的人得到了展示自己美丽的舞台——一段和平年代就此诞生。

零羽的点评： ……突然想起来了，菜汁儿你找的人物貌似都是从你写过的攻略中拉出来的啊（蔬菜汁：……不妙，被他发现了）。从外表上一看就知道Reha是个活泼、可爱型的女孩，按照通常的设定来看，这样的角色还会被加上个坚强不屈的性格（查找设定资料后，看，菜汁儿同学，我说对了吧……）。不过，正因如此，像Reha这种大众性格的角色，难免要沾到一点“俗”气……



性感金发女格斗家

姓名： 莉莉

出自： 《铁拳5》

人物介绍： 摩纳哥的石油王之女。这位大小姐自从击倒了一个以盈利为目的的诱拐犯集团的成员之后，便开始对格斗产生了浓厚的兴趣。不过由于她的父亲性格比较温厚，对于格斗持有厌恶的情绪，所以莉莉没有向父亲表明自己的真实想法。一方面格斗欲望越来越强烈，而另一方面又不想被父亲讨厌的莉莉，内心的矛盾也开始激化起来。在经过一番忍耐后，莉莉最终还是以外出旅行为借口，开着自家的飞机逃了出来，开始了她的格斗之旅。

出身在摩纳哥的莉莉有着欧洲女性特有的宽大骨骼，健美型的身材。搭配在一头金色长发下的白色服饰更加衬托出了她那富家大小姐的高贵气质。游戏中的莉莉主要以腿技招式为主，既有单独的强力一击，也有连续的美腿乱舞……总之，数以N计的强大敌人都是活生生的被这双在白色短裙下的美腿击倒在地的。

蔬菜汁评论： “诱拐”、“欲望越来越强”、“忍耐”、“腿技”……拜托零羽你以后少看那些成人向的漫画好吧。言归正传，金发委实不错，不过仔细看下面这张图，该凸的地方凸该凹的地方凹，这真没的说，不过这眼神，好像比某灵力女孩的眼神还邪恶吧。当然，我相信这张莉莉的图片是零羽那家伙所能找到的最好的一张图片了。不知道一位彪悍的格斗家何以非要骚首弄姿来显摆自己，就人物本身来说，作为格斗游戏的角色，性格描绘的太过空泛了，我觉得还是有些内涵的女生好。不知道大家的看法是怎么样的。

VS

打入走私[illegible]

姓名： 久石密

出自： 《暴走卡车传说》

人物介绍： 凭借撩人的眼神、超迷人的身材，女警官久石密力排众议赢得巨乳系美女的宝座。其实在游戏中，久石密给玩家留下深刻印象的并不是迷人的外表，而是其果敢的行动、敏锐的洞察力和出色的协调能力。

率先独自一人打入走私团伙的内部，单凭这点就连男警官都会自愧不如；紧接着，在龙二卧底期间，频繁为其联系运货业务，使龙二的地位和声望在很短的时间内迅速飙升，最后赢得社团老大的好感，不得不说，龙二能接近组织的中枢核心，久石密的出谋划策功不可没；最后久石密的直属上司源一郎露出邪恶的真面目时，她却果断的站在龙二一边，让源一郎痛苦的咽下自酿的苦果。

都说胸大者无脑，但这句话要是放在了《暴走卡车传说》中的女主角久石密的身上，就似乎不是很合适了。紧身束胸、黑色丝袜，在久石密诱人外表的背后，还隐藏着身为知识女性特有的魅力。

有时，男人总是羡慕那些天生拥有迷人外表的女孩，只需要找一个有钱的男朋友，然后就可以过安逸与平静的生活了……但是，《暴走卡车传说》的开发者却想通过久石密这样一个角色告诉我们些什么……

零羽的点评： 黑色风衣下的黑色低胸短裙装，再配上黑色的丝袜加黑色长靴，从久石密姐姐的这身着装上看，确实很能体现出个性魅力……身为一名与邪恶势力搏斗的女警，久石密姐姐也时刻在表现她的智慧与勇敢。说起胸大无脑来，这个词貌似通常都是指萌系的美少女，不过久石密姐姐无论怎么看，貌似都与“萌”字不沾边啊。

付忻	等我考上理想的高中后，就可以痛快的玩上两个月的游戏了！
读者资料	男，13岁，北京市海淀区清河毛纺南小区



英姿飒爽的女忍者

姓名： 凛

出自： 《天诛 忍大全》

人物介绍： 红屋出身的少女杀手。原本在故乡"叶隐之里"过着幽静生活的凛，某日却遇到了不明集团的袭击，叶隐之里也遭到了灭顶之灾。正当凛面临穷途末路之际，红屋组织的老大出现，将她救下，由此凛成为了红屋杀手中的一员。当她得知毁灭自己故乡的元凶的下落后，义无反顾的以红屋杀手的身份了断自己的过去。

身材弱小的凛有着矫健的身手，在她那清秀面容下的双目中，蕴含着失去亲人的悲伤、痛苦之情。但同时凛的双目中也流露出不畏艰辛的坚强意志。一身朴质的浅红色无袖单衣短裙装，一把质感轻盈、刃味锋利的忍者刀，再配上腰部一个小小的道具袋。在这身简单的装备下将一个个目标放倒在地的凛，表现出了与彩女完全不同的独特魅力。

蔬菜汁点评： 寒，我仔细的看了看凛的眼睛，还真是那么冷峻、无情、狂寒……不过此女的装束确实不错，既然是忍者为什么不穿忍者服呢，难道暴露自己的隐私处，引起敌人的注意也是忍术的一种吧，善哉善哉 罪过罪过



VS

神秘都市传说的掌控者

姓名： 富坚美波

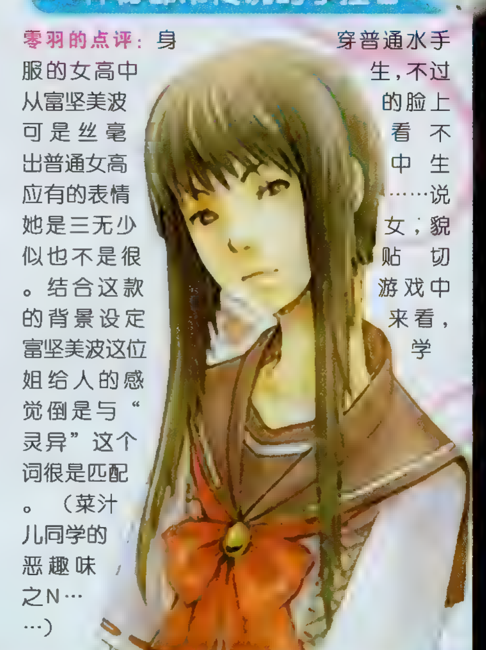
出自： 《鸣神学园都市传说侦探局》

人物介绍： 鸣神学园是一所私立高中，因为拥有很多离奇古怪的都市传说而出名，有很多人都是对此感到好奇才特意考入这所学校的，这所学校有一个"神秘现象"俱乐部，俱乐部的真面貌是研究都市传说的侦探局。

富坚美波是鸣神学园高中三年级H班，侦探局的现任部长，有着出众的判断能力和协调能力。虽然富坚学长没有什么出众的灵异能力，但是作为普通人类的她却可以在恐怖灵异事件发生的时候，轻松掌握住看似不能控制的重大局势。

饭岛多纪哉老师笔下的富坚美波身上有着颇多玄奇的色彩，在游戏里的事件之一"地狱传说"中，范子将死人的骨头埋入土中并念了禁忌的咒文，在她感觉到事情不对时请来了美波和拥有灵力之右眼的隆恭帮忙，隆恭仅着拥有神奇的灵力而高傲的揽承了一切，不过将这一切看在眼里的美波则只是进行了警告后拂袖而去，相信她早已凭借经验预料到了以后要发生的悲惨事件……

零羽的点评： 身穿普通水手服的女高中生，不过从富坚美波的脸上可是丝毫看不出普通女高中生应有的表情……说她是三无少女，貌似也不是很贴切。结合这款游戏中的背景设定来看，富坚美波这位学姐给人的感觉倒是与"灵异"这个词很是匹配。（菜汁儿同学的恶趣味之N……）





纯真萝莉小公主

姓名： 古拉德丽艾露 · 德 · 巴连迪亚

出自： 《公主的皇冠》

人物介绍： 年仅13岁的古拉德丽艾露就成为了巴连迪亚王国的新任女王(史上最年少的女王?)。古拉德丽艾露当上女王后的日子并不好过，为了能够成为像自己的母亲，即先代女王艾鲁法兰一样的“贤明之王”，她与唯一的同伴，妖精艾丽娅一起，开始了讨伐威胁国家居民日常生活的魔物们的冒险之旅。

古拉德丽艾露这位年幼的女王看起来更像是个调皮的小公主。游戏中她的一言一行，一举一动都恰到好处的体现出了这一点。如果不看她头上所戴的象征最高权利的女王之冠，想必也没有人会相信这个小女孩就是一国之君吧。

古拉德丽艾露身着的服饰很有特色，体现王族气质的紫色服饰以及胸前的大号宝石很好的与双腕、双腿的战士护甲组合在一起。可以说古拉德丽艾露的这身打扮是将王族的高贵之风与战士的勇敢之气相互结合的产物。另外，这位年幼女王手中所持的大剑也与她娇小的身姿形成了鲜明的对比。

蔬菜汁点评： 13岁的幼齿女也被零羽这家伙搬出来了，真是邪恶至极。不过，这么小就被推上了权利的顶峰，并卷入黑暗的政治之中……可怜的小女孩，希望有个英俊的王子赶快出现保护她吧。



VS

惹人怜爱的小萝莉

出自： TISS

出自： 《圣剑传说 玛娜之子》

人物介绍： 说起这位女孩，不得不先介绍一下这部游戏的背景故事。小岛伊尔加位于世界的中心，小岛的中央有一棵太古时代就流传下来的参天大树，很久以前，以伊尔加为中心的世界曾发生过一次巨大的灾难，很多人失去了宝贵的生命。不过，一位少年和一位少女，带着一把圣剑拯救了这个世界。过了很多年以后，不知什么时候，圣剑被称为玛娜之剑，大树则被称为玛娜之树，围绕着这两件圣物又产生了新的故事。

16岁的少女TISS就是生活在这个伊尔加小岛上的居民，她是个热爱大自然的活泼女孩，善良、聪明、知书达理，对这个世界、未知的大自然以及神秘的玛娜女神充满了好奇，并努力学习知识，一心探求这三种事物间的内在关系。小TISS的双亲都是当地非常高明的学者，在10年前的某次惨重的灾难中，他们抛下了幼小的TISS双双去世。

柔弱的外表、娇小玲珑的外表，玩家看到TISS的第一眼就会在心底泛起怜爱之情。虽然命运是无情的，生活是残酷的，但是TISS却并没有自怨自怜，而是鼓起勇气，勇敢面对生活的挑战。

零羽的点评： 金发、碧眼、娇小、柔弱，感觉用上述这四个词足以概括TISS这位小MM了吧。搭配着类似欧洲传统民族服饰的衣着，更加显现出她的可爱。而可爱的TISS在头上、腰间的鲜花饰物以及常伴她左右的小鸟的映衬下，更给人宛如精灵一般的印象。



刘英	我是因为NDS才买掌机迷的，对PSP无爱的说
读者资料	女，21岁，北京市朝阳区



超人气实力派魔族之女

姓名： 希罗

出自： 《新纪幻想 圣魔之魂2》

人物介绍： 相信喜欢本系列游戏的人都应该知道有一位手持夺魂镰刀、使用爆炎之力将一切敌人都化作灰烬的英勇无比的魔族女战士吧……对，此人就是在第一次尼巴兰德大战结束后，委身于永久冻土，进入了无尽的长眠中的大魔王加尼斯的女儿——希罗。

作为魔族之王的女儿，希罗天生就拥有无人可及的强大魔力，尤其在炎系魔法面前更胜一筹。由于她所使用的爆炎之力能将强大的敌人瞬间化作灰烬，因此人们送给了她一个与之相符的称号“爆炎之子”。另外，无论是从头发、眼睛、还是衣着以及装备，在希罗身上尽显爆炎之气。

身为女性的希罗，没有甜美的笑容，迷人的身材，以及任何的萌要素……在她身上所体现出来的，也是令人感受最深刻的，恐怕就是那种超越男性的强大力量吧。在宫村优子的声音下演绎出来的这位魔王之女，展现出来的是女性坚强不屈的一面，而这也可能是希罗最大的魅力吧。

蔬菜汁点评： 天，整天杵着这么高的大镰刀，不累么？难道她就是传说中的筋肉女？零羽果然有才，这么神秘的人物她都能找得到。这身衣服倒是非常不错，比起那种招风惹火的暴露装，我更喜欢这样长摆的裙子。



VS

最有魅力的反派人物

姓名： Illua

出自： 《最终幻想战略版A2》

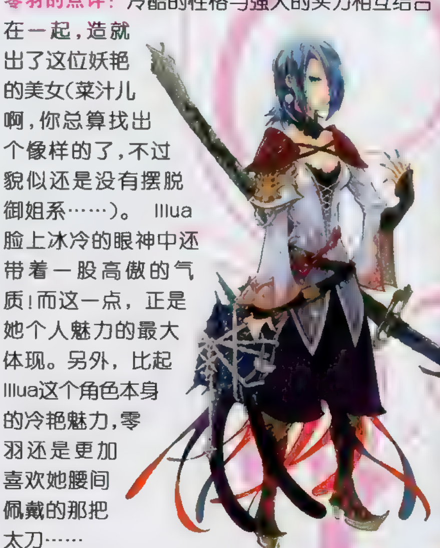
人物介绍： 当故事牵扯到伊瓦利斯大陆，那么一切似乎都可以不按正常事物的思维进行了。比如，下面即将为大家介绍的这位女孩。

在莫名其妙地闯入伊瓦利斯世界后，主人公一行费尽了心机终于领悟到了这里的法则，一场战斗必须要经过在场裁判的判罚后才会生效，主人公所在的公会也才能够在这个奇妙的世界中继续闯荡。当然，游戏的前半段一直平安无事，但事情是不会就这样一帆平静下去的。一场突如其来的战斗中，犯罪组织“卡缪加”的头目献身了，她就是Illua，不但拥有出色的战斗能力而且还有着迷人的外表。

作为“卡缪加”组织的头号实力者，只要是挡住了自己的去路，Illua就会毫不犹豫的挥动手中的长刀，让对手瞬间毙命。而且，最令游戏男主人公头疼的还不只是这个，凡是有Illua登场的战斗，她都会令本场战斗中的裁判消失，让战斗进入到无规则的状态中。原本熟悉了战斗法则的主人公一行这下子大吃苦头，不得不重新适应战斗而做出相应的调整。

在游戏中，强大的Illua是不会被击败的，最多只能令其自动撤退而已，纤细的腰身、冷酷的眼神，令人浮想联翩……

零羽的点评： 冷酷的性格与强大的实力相互结合在一起，造就出了这位妖艳的美女(菜汁儿啊，你总算找出个像样的了，不过貌似还是没有摆脱御姐系……)。Illua脸上冰冷的眼神中还带着一股高傲的气质！而这一点，正是她个人魅力的最大体现。另外，比起Illua这个角色本身的冷艳魅力，零羽还是更加喜欢她腰间佩戴的那把太刀……



张博文	高中生很难，喜爱游戏的高中生更难，没有PSP的高中生最难啊
读者资料	男，18岁，河北省邯郸市第二中学



古装美女的代表

姓名： 阿国

出自： 《激·战国无双》

人物介绍： 日本江户时代举世闻名的艺人，传说她就是歌舞伎的创始者。在公元1603年的夏天，阿国在京都的四条河原演出的“歌舞伎之舞”受到了世人的一致好评，并一直被流传至今。

游戏中的阿国与现实版本还是有所不同的，在展现女性温柔一面的同时，她在战场中挥舞着和伞，有如站在舞台上表演般的将敌人一个个斩杀时的华丽动作，也很是令人着迷。

身穿标准的日式和服，头戴古典的艺妓发饰，言行举止温文尔雅。当阿国面露微笑地摆出双手轻握伞柄，将和伞放于肩头的这一造型时，她那种大和抚子之气尽显无疑。无论从衣着打扮还是言行与气质上看，阿国都可以说是日本古装美女的代表了。

蔬菜汁点评： 村女、幼齿、杀人犯、筋肉女……快被零羽逼疯的蔬菜汁终于看到了传说中的日本战国美女，嗯，看来零羽还不是太偷懒……慢，这面容……还是不要怪零羽了，拜托制作方下次在阿国身上再用点心！



VS

智慧的女侦探家

姓名： 京明日香

出自： 《西村京太郎悬念新侦探系列》

人物介绍： 在游戏中，明日香是一位重感情，有理想，拿得起放得下的睿智女性。在贤新办案期间，明日香作为助理帮一新的父亲处理了很多棘手的案子，然而在贤新惨遭不测后，为了开始新生活，她又毅然决然的辞去了侦探事务所的工作，隐居到深山中的温泉旅店。开始另一个全新的工作就意味着一切都要从零开始，当一切都有条不紊走上轨道，而自己的事业也已经度过了艰难时期，谁能有明日香这份决绝的勇气呢？

在一新找到明日香并说明自己将要继承父亲的事业，成为一名侦探的时候，明日香又担当起了师傅的角色，对一新尚未掌握的方面进行严格督导，费尽心机，终于使其成为了一名合格的侦探。

在一新探求自己父亲遇害的真正玄机时，明日香一直是从旁进行指点，并默默给与一新最大限度的帮助，直到最后真凶被抓获，一雪贤新的冤屈。

著名的小说家西村京太郎先生将京明日香塑造成了一个内心里十分勇敢的女性，希望她能给柔弱的人带来一丝勇气，不知会有多少人能被她所感染呢？

零羽的点评： 京明日香是个看似外表很温柔的御姐系角色……不过，仅仅是从外表上看，还不足以判断此人的性格魅力到底是在什么地方，如果从明日香在游戏中的言行来看，只能说她是一名比较独立的女性而已。（汗，菜汁啊，NDS可选的素材这么多，你为什么偏偏咬着御姐不松嘴呢……）



周晓莹	请大家尽自己的努力，支持四川。
读者资料	女，17岁，广州市美术中学，QQ709847714



青春永驻的虚拟偶像

姓名： 永濑丽子

出自： 《山脊赛车1&2》

人物介绍： 提到赛车类游戏中的美女，如果说永濑丽子是第二，那相信就不会有第一了吧。虽然永濑丽子不能100%的算是游戏中的人物，但不知又有多少玩家是看在她的面子上才会继续玩山脊系列的呢……

永濑丽子这位被设定于1975年2月14日出生的虚拟偶像，要是按照现实时间来计算，她已经是一个33岁大姐了……不过，在游戏的虚拟世界中，我们看到的永濑丽子还是拥有花季少女般青春年华的样子。而且无论是经过多少年的岁月，她的身高、体重、三围等等还是保持原样。

正如上文所说的，永葆青春的永濑丽子成为了山脊系列的招牌之一，就如同商店门口的看板娘一样，永濑丽子用她那开朗的性格、甜美的笑容、健康的气质吸引到了众多的玩家走进了《山脊》的世界。所以，在这场无厘头的游戏美女大比拼中，她自然是不能少的。

蔬菜汁点评： 蒙上脸的话，几乎没有缺点。话说PSP上的3D女性的眼睛都是大而无神，仔细看看，像不像《某化危机》中的××？33岁……无语了。（说完，跑向腹黑男处告状：零羽这小子@#￥%……&*）



VS

将一切隐藏在平凡之下

姓名： 山濑泪

出自： 《圣痛》

人物介绍： 年芳１７岁的山濑泪，在如月学园读高中二年级。她的爱好是收集各种化妆品，父亲在她小学2年级时去世，和母亲、妹妹一起生活，不过话虽这么说，她目前却不是回家住，而是在市里和伙伴一起生活。在学校里，泪是一个命中率100%的占卜师，所以在周围地区很有名气。

在学校，山濑泪是一个不迟到、不旷课的学生，学习也只不过是中上等，可以说毫不起眼。上大学并不是她的志向，山濑同学的最大愿望就是让母亲能够快乐的生活，所以她要赚钱、赚钱、再攒钱……但是有着坚强个性的她却并不想让别人看到自己这么拼命的样子，于是便费尽心机的隐藏这一点，她将自己打扮的十分漂亮，并在生活中十分注意自己各方面的小细节，在各方面蒙蔽别人，给人留下一个浮夸女孩的假象。

看完山濑同学在游戏中的形象，我想很多人对自己产生反思吧。尽管自己有着出色的精神能力，却偏偏低调的做人处事，为了不让别人注意自己特意花很多工夫把自己伪装的像一个平凡人一样。

具有神秘的西格玛能力的山濑泪，能看穿潜藏在人内心深处的想法，但是，当知道了所有人的内心想法，会不会给自己徒增压力呢？

零羽的点评： 山濑泪这个戴着眼镜的女高中生虽然不是很漂亮，但却能从她的身上感受到一种充满时尚的气息。虽然眼睛妹控如今也是有渐增的趋势，不过，本人还是不能理解……菜汁儿同学，你什么时候也加入眼睛妹控的行列了？



苏哲	四川的朋友们，你们一定会挺过去的，我们永远支持你们。
读者资料	男，20岁，广西北海市北海中学

秘技侦探团
Cheats and Unlockables

本期挑选的秘技一部分是以前老游戏的，还有一些是最近上市的游戏，希望对大家有帮助。 □主持 / 猴子

NDS 火影忍者 疾风传 忍列传II

全部角色入手方法

获得角色	获得方法
サスケ（疾风传）	故事模式普通难度通关
九尾ナルト（疾风传）	故事模式高难度通关
デイダラ/サソリ	完成“シノの虫集め”
鬼蹣/イタチ	完成“カンクロウのパーツ集め”
大蛇丸/自来也/纲手/カブト	生存模式普通难度通关
ナルト/サクラ/サスケ	生存模式高难度通关
リ－ネジ/テマリ/カカシ	生存模式高难度通关
シカマル/我爱罗/ガイ	生存模式高难度通关
サスケ状态2/九尾ナルト	生存模式高难度通关
四尾ナルト	クエスト模式全角色通关

ガイ与カカシ的秘密

在难度为“むずかしい”（困难）的生存模式中，连续打倒10名对手就可以使用ガイ与カカシ。他们两个各自有2项隐藏的必杀技，分别为カカシ的万华镜写轮眼、雷切，以及ガイ的朝孔雀、木ノ叶刚力旋风。在选择角色的时候，按住R键，之后选人就可以使用这两个必杀技了。

NDS 梦猫DS

玩家的スキル得到提升

在游戏中，使用玩具球（おもちゃのボール）和布偶玩具（ぬいぐるみ）之后，可以提升玩家的技术水平（スキル）。特别是使用投球这一娱乐方式。通过使用玩具进行游戏，玩家和猫咪的感情会不断加深，之后游戏中会追加新的视野。通过提升自己的能力，玩家们向着猫咪大师（ねこマスター）进军的过程会更加顺利。

NDS 马里奥/索尼克AT 北京奥运会

在链球比赛中获得99.9的方法

在投链球的时候发出最大的声音之后的瞬间投球，可以获得更好的成绩。这里有一个比较偏门的秘技：把电视机等可以发出声音的电器的音量调节到最大，之后进入链球游戏。在投球的时候把DS的麦克风靠近电视的喇叭，这样很容易得到99.9的成绩。但是需要注意，为了不打扰他人，本秘技最好在隔音条件比较好的地方尝试，而且不要在夜间进行。

PSP 新洛克人

击破敌人BOSS的特殊攻击

本作是FC版《洛克人》初代的重制作品，但是与原版不同，敌人的BOSS们除了普通攻击之外，每个人都多了一招特殊攻击。这些攻击看起来是无法回避的，但是只要根据游戏里属性相克的规律，使用对这个BOSS有效的武器，就可以有效地阻止敌人的特殊攻击。比如用剪刀对付电人，用炸弹对付冰人，用冰弹对付火人等等。

PSP 钢铁侠

游戏的服装取得

服装	取得条件
Classic	完成挑战模式"One Man Army vs. Mercs"
Classic Mark I	完成挑战模式"One Man Army vs. AIM"
Classic Mark II	完成挑战模式"One Man Army vs. Ten Rings"
Classic Mark III	在游戏中自动取得
Extremis	完成挑战模式"One Man Army vs. Maggia"
Hulkbuster	完成挑战模式"One Man Army vs. AIM-X"
Ultimate	完成故事模式的全部关卡

PSP ATARI经典游戏 进化

怀旧的ATARI 2600 Games

这个游戏里的ATARI游戏都是画面和声音重新制作的进化版，但是游戏中也有收录ATARI 2600的原版游戏。（一个游戏才几K，收不进去才怪）只要将游戏中的44个挑战模式全部通关就可以玩到了。

PSP 侠盗猎魔2

获得无限弹药

在游戏的Main Menu画面下，输入上、下、左、右、上、下、左、右，即可使武器的弹药变成无限。

选关秘技

无论以前有没有打通过游戏的关卡，只要在游戏的标题画面输入上、上、下、下、左、右、左、右，即可选关。（这不是魂斗罗啊……）

隐藏关卡：Leo's Mission

首先使用主人公Daniel完成全部关卡。之后就可以选择隐藏的最后一关，游戏的场所没有改变，但是玩家控制的角色会变成反派人物，也就是原

我太开心了！连续两天做梦开高达，第一次开“大地”，第二次开“救世主”。
读者资料 | 男，17岁，云南省德宏州瑞丽市，QQ423615372

先的最终BOSS Leo。

[illegible]Relive Scene Option

所谓的回放模式（Relive Scene），实际上就是再次玩以前通过的关卡。首先完成游戏，通关之后，Option中就会出现“Relive Scen”，选这个就可以反复游戏了。

[illegible]

在游戏中，武器除了杀敌之外，还有各种用法。比如说，像大砍刀（machete）、斩肉刀（meat cleaver）、小刀（knife）还有打碎的玻璃杯（glass shard），可以切断绳子。小刀还可以撬开门锁，撬棍可以破坏挂锁，用枪还可以开门。这也是游戏与现实最接近导致的，在闯关的时候可以灵活使用。

PSP 恶魔城X年代记

[illegible]

首先取得了PC--E原版的《血之轮回》之后，在输入姓名的时候，输入 X--X!V"Q，就可以选关了。另外这个名字还是在《月下》中使主人公的幸运加到99的秘技，使用它还可以在游戏开始的时候避免被死神收走装备，大家应该很熟悉了。如果还有玩家不明白如何在月下里保留初始装备，请看下面的说明。

[illegible]

进入游戏，输入上面说过的那个名字以后，到死神要收装备之前的那个场景里，先不要进入。这时把所有装备都卸下来，只留加幸运的项链，最好保持满血，然后往回走，朝那只狼的头上跳过去。只要你跳得时机正确，阿鲁卡多就会被弹过死神那个场景，这一身极品装备就不会被收走。但是这段时间不能装备东西，注意路上的杂兵，小心地把他们干掉，只要到达第一个记录点，记录之后就可以使用装备了。

PSP 追击力量：终极正义

[illegible]

游戏中的最高难度是“HARDEST”，但是一开始并不能选择。只要在游戏中出现的每个Bounty Level中得到9颗星，就可以打开该难度。

NDS 描绘生命(Drawn to Life)

[illegible]

在镇子的中心有一个喷泉，在那里投硬币，如果硬币量达到一定的数字，就可以得到额外的生命。200硬币可以加2命，500硬币5命，6000硬币10命，8000硬币20命。从这个价格表来看，显然每次投币500是最划算的。另外在这里还可以用硬币换来其他的一些隐藏的东西。

获得大量硬币的方法

由于硬币可以在喷泉使用，所以如何在游戏中获得尽可能多的硬币就成为玩家们关心的话题。在游戏的第一关末尾，用雪橇一直滑到这关的最后，可以得到差不多40个硬币。在这里反复刷硬币，可以得到你需要的量，当然了，胃口太大的话就得看你的耐心了。

在游戏中输入的作弊码

在游戏的Draw Mode中，按住L键之后输入以下密码，可以在游戏中作弊。

生命力回复	Y, X, Y, X, Y, X, A
无敌	A, X, B, B, Y
打开所有的Alien Templates	X, Y, B, A, A
打开所有的Animal Templates	B, B, A, A, X
打开所有的Robot Templates	Y, X, Y, X, A
打开所有的Sports Templates	Y, A, B, A, X

NDS SEGA全明星网球

[illegible]

Amy Rose	在singles tournament中取得铜牌
Reala	在doubles tournament中取得铜牌
MeeMee	在singles tournament中取得银牌
Gum	在doubles tournament中取得银牌
Shadow the Hedgehog	在singles tournament中取得金牌
Pudding	在doubles tournament中取得金牌
Gilius Thunderhead	在任一比赛中获得以900万分
Alex Kidd	在任一比赛中获得以1000万分

NDS 生化危机 死寂

[illegible]

在游戏开始，Jill从餐厅调查的时候，出小门就可以见到哨壁队员Kenneth的丧尸。除了这种方式之外，还有一种引发剧情的方法：

首先，与Barry进入餐厅之后，不要和他说话，也不要进去调查尸体，直接回到外面的大厅中。这时守在外面的Wesker会命令Jill回去调查。这时Jill会自动地再进入餐厅，此时如果再像刚才一样试图逃出去的话，Barry会嘲笑Jill是胆小鬼。

然后再与Barry对话，之后不离开餐厅，直接调查屋子中的大钟。调查之后，那个丧尸就会破门而入，向Jill袭击，直到被Barry开枪打死。接下来的剧情与正常的流程是一样的。在这之后，如果再进到原本应该遇到丧尸的地方，你会看到死去的Kenneth的尸体与一般游戏时的样子不同，被丧尸啃得更惨不忍睹了。

New Releases 新作游戏发售表

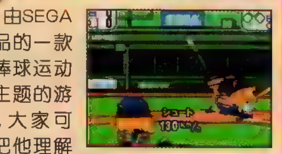


5月前半月实在是感觉提不起精神,到了下旬，作品逐渐增多起来。到了6月初的时候又不怎么推出游戏了,《鬼魂力量 创世纪》和《超级机器人大战AP》可以说是6月份两台主机的重头游戏了。不过在这之前5月下旬的游戏应该够我们玩到6月中旬了。5月下旬的作品中《海格力斯的荣光 魂之证明》和《瓦尔哈拉骑士2》是最值得推荐的。本期统计截至到5月20日。 □文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

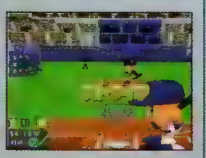
每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

05 22 制作职业棒球队 NDS



由SEGA出品的一款以棒球运动为主题的游戏，大家可以把他理解为棒球版的《创造球会》。相比KONAMI的《职业力量棒球》系列，这款作品更注重经营方面，实战操作则是用指令控制输入的。

05 29 实况力量棒球P3



一个月底两款棒球题材的游戏，似乎形成了一个对局。不过这两款上还是各有特色的，《职业力量棒球》一直以实战为主，而且这个系列的手感也不错，还有各种搞笑的校园事件。

05 29 机战OG传说 无限边境 NDS



以机战中的一些元素推出的作品，虽然人物和机体都披上一层新的外套，但熟悉机战的朋友还是可以看出他们的原型来。不过这款作品的主要卖点还是机战的名气和刺激玩家视觉器官的“华丽的战斗”。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	游戏名称	厂商	类型
5月发售游戏			
22日	绯色的碎片DS	IDEA FACTORY	AVG
	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
	幻雾之塔与剑之锭	SUCCES	RPG
	制作职业棒球队	SEGA	SPG
	海格力斯的荣光 魂之证明	任天堂	RPG
29日	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
	无限边境 超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
6月发售游戏			
12日	魔人侦探食脑奈罗	MMV	AVG
19日	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
	大合奏 乐团兄弟DX	任天堂	RAG
	多卡邦王国之旅	STING	TAB
	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
26日	我的电视游戏鉴定	NBGI	ACT
7月发售游戏			
3日	无名的游戏	SQUARE ENIX	AVG
10日	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
	火影忍者疾风传 鸣人VS佐助	TAKARATOMY	RPG
10日	花样男孩，恋爱女孩	KONAMI	AVG
17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
	梦魇骑士	STING	SRPG
24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
24日	家庭教师 超燃烧的未来	TAKARATOMY	ACT
31日	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
	盗贼皇女	MMV	ACT
	信长的野望DS2	KOEI	SLG
8月发售游戏			
7日	超执刀2	ATLUS	ACT
	三国志大战 天	SEGA	TAB
	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
7日	怪物农场DS2	TECMO	RPG
22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG

穆震宇	人之初性本善，有人品有小P，没人品被怪追的满地图窜。
读者资料	男，18，山西省太原市义井县

9月发售游戏

9月4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB

未定发售日游戏

今夏	世界毁灭	SEGA	RPG
今夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
今秋	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
	创世法典	MMV	RPG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	龙珠DS	NBGI	ACT
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
08年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
08年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
09年	无限航路	SEGA	RPG
未定	月球	RENEGADE KID	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG



5月发售游戏

22日	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
	秋之回忆	5PB	AVG
	秋之回忆2	5PB	AVG
	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG

6月发售游戏

3日	乐高印第安纳琼斯	LUCAS ARTS	ACT
17日	神秘特工克拉克	SCE	ACT
19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
24日	地狱男孩 科学力恶魔	KONAMI	ACT
26日	水月	GN SOFTWARE	AVG
	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG

7月发售游戏

10日	高智能方程式赛车VS	SUNRISE	RAC
17日	高达战争宇宙	NBGI	ACT
24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
31日	梦幻之星P	SEGA	ARPG

9月发售游戏

25日	TO LOVE	MMV	AVG
月内	B-BOY	SCE	RAG

未定发售日游戏

今秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
今秋	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT

05 29 前线任务2089 疯狂边界 PSP



继《前线任务1st》之后，《前线任务》系列作品又即将发售了，不过这次还是一款移植作，移植的是2005年推出的手机版。不过对于远离日本千里之外的玩不到手机版的我们来说能移植DS也算是福音了。

06 12 魔人侦探食脑奈罗 NDS



根据同名动漫改变的作品，也算作是侦探游戏中的一员了。玩家在游戏中操作弥子进行各种证据的收集，同时还可以使用奈罗的力量“魔界777”能力来进行搜查，侦破各种神秘的事件。

06 19 鬼魂力量 创世纪 NDS



IDEA FACTORY的著名战略游戏鬼魂力量也即将于下月在NDS上推出。由于机能的一些限制，这次针对NDS进行了一些简化设定，战斗操作需要使用触笔画出路线攻击。总的来说这个游戏还值得期待。

06 19 超级机器人大战AP



虽然都在说战斗动画是东拼西凑的，不过《机战A》移植是件好事啊。毕竟战斗动画也达到了家用机的水准了，而且不是还有新系统吗？喜欢机战的玩家不会因为这些原因就排斥本作的！

读编往来

张天鹏	小武你在180页的照片那是你吗？太帅了。
读者资料	男，15，天津市津南区咸水沽镇

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读



↑由于上期放是的PSP壁纸，这期把102和103期的图区图片献上。

两大主机游戏推荐

PSP没有什么新的游戏向各位推荐的，于是就找了点老游戏怀旧。《装甲核心 方程式战争》、《终级漫画英雄》是我最近在玩的游戏，感觉都很不错，不过《装甲核心》觉得有点难，在机甲的搭配上大概还是不熟吧。《终级漫画英雄》是一个动作RPG，以漫画英雄的任务为卖点，系统类似美式RPG，不过要简单一些，算动作游戏也没问题。NDS方面基本都是近期热门的游戏了。

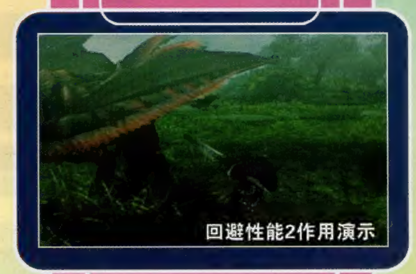
制作秘话：看到回函卡上有读者提问回避性能有什么作用。想了想用文字也不好表达，干脆做成视频吧，不过因为时间问题，有些回避怪物攻击的影像放在以后了。

编辑附送

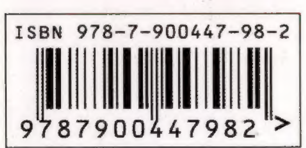
本期中，小编除了给大家送了一些精美图片外，还附送了一些非常实用的软件，在内页中也可以找到相关的使用教程。此外，还有宇多田光和大家爱最新的单曲专辑。







游戏视频中收录了《梦幻之星P》的宣传视频，还有《死神炙热之魂5》和《晚霞的木工物语》试玩影像。怪物猎人这次是回避性能的作用演示。



本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：8.8元